Vol.182 今世紀最初の大冒険迫る！電撃だから安心の発売直前「FFX」総力特集!!

電撃 PlayStation プレイステーション

2001 7/27

平成8年2月27日第三種郵便物認可
2001年7月27日発行（隔週金曜日発行）第7巻第19号通巻178号

定価 490YEN



2号連続特別付録

メモリーカードシール 夏の新作ソフトSPECIAL Vol.1

FFX／サモンナイト2／シャドウハーツ
グローランサーII／みんなのGOLF3
ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記
リリーのアトリエ

インターネットも電撃！
電撃オンラインただいま快進撃
PS2情報満載！
http://www.dengekionline.com/
にアクセス！

電撃特報

サモンナイト2

23人のキャラクターを大紹介！
すべてにおいてパワーアップした「2」の全貌に迫る!!

徹底攻略

グローランサーII
リリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士3～

シャドウハーツ／ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記
実況パワフルプロ野球2001／エヴァーグレイス2／リモコロン

最新情報

みんなのGOLF3／パラッパラッパー2／スカイガンナー／Rez
KING'S FIELD IV／真・三國無双2／玉繭物語2 滅びの蟲

3号連続ソフト100本プレゼント！
デビル メイ クライほか、
夏のマストタイトルをゲットしよう!!
第3弾!!

総力特集 いよいよスタート！

ファイナルファンタジーX

プレイする前に知っておきたい世界観、キャラクター、システムの全情報を徹底解説。攻略チームの詳細プレイレポートも必見!!



T1124604070494

©Media Works 2001 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24604-7／27

PlayStation Vol.182

平成8年2月27日第三種郵便物認可
2001年7月27日発行（隔週金曜日発行）第7巻第19号通巻178号
発行人／塚田正晃 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業

定価490円 本体467円

Vol.182

今世紀最初の大冒険迫る！電撃だから安心の発売直前「FFX」総力特集!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
2001年7月27日発行（隔週金曜日発行）第7巻第19号通巻178号

電撃 PlayStation プレイステーション

2001 7/27

定価 490YEN



2号連続特別付録

メモリーカードシール
夏の新作ソフトSPECIAL Vol.1

FFX／サモンナイト2／シャドウ ハーツ
グローランサーII／みんなのGOLF3
ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記
リリーのアトリエ

総力特集 いよいよスタート！

ファイナルファンタジーX

プレイする前に知っておきたい世界観、キャラクター、システムの全情報を徹底解説。
攻略チームの詳細プレイレポートも必見!!

3号連続ソフト100本プレゼント！ 第3弾!!
デビル メイ クライほか、
夏のマストタイトルをゲットしよう!!

電撃特報

サモンナイト2

23人のキャラクターを大紹介！
すべてにおいてパワーアップした「2」の全貌に迫る!!

徹底攻略

グローランサーII
リリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士3～

シャドウ ハーツ／ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記
実況パワフルプロ野球2001／エヴァーグレイス2／リモココロン

最新情報

みんなのGOLF3／パラッパラッパー2／スカイガンナー／Rez
KING'S FIELD IV／真・三國無双2／玉繭物語2 滅びの蟲

発行：メディアワークス


From TV animation
ONE PIECE とびだせ海賊団!
プロローグ大公開!!!
コッチから読もう!!
ローグタウン近海――
ザザーン
やっと見つけましたよ! ナミさん~♥
これで「イニシエの黄金」は5つ。
残りはひとつね。
でたか!? お宝守る「たこ怪獣」!!
いねェって! クソあほがっ!!
まぁ~何しろよくやったぞ!
みんなオレの指示通りだな!!
あら?
霧がでてきた 変ね…
ん…!?
ナニか向かってくるぜ!!
クソったれ!! 船を出せー!!!
ガボーン!!
間に合わねー!!
どどーん!!
間に合わせるの!!
ドーンッ!
※★◇＊◎!!
(ふ・ぶつかるぞー!!)
その頃とある島では――
俺もいつかこんな海賊になる… そう心に誓う少年の姿があった。
そして船出を共にしようとそれぞれの野望を胸に秘めた
二人の若者の姿も…
かくして新たなロマンスが幕を開ける!



PlayStation
"プレイステーション"第2弾はRPG!!
いっしょにお宝さがしに行こうぜ!!!
キミの海賊団が、ルフィたちと大航海!!!
オリジナルストーリーで描く"ワンピース世界"へとびだそう!!!
From TV animation
ワンピース
ONE PIECE
とびだせ海賊団!
キミが主人公!!!
予約購入者先着プレゼント!
「DOSKOI PANDAブランドオフィシャルストラップ」
DOSKOI PANDA
●詳しくは、"プレイステーション"取扱い店にて。●キャンペーン商品がなくなり次第終了とさせていただきます。
●実際のデザインと多少異なる場合があります。
初回生産分にはオリジナル特典カードダスが付いている!
8月2日発売予定!
海賊アドベンチャーRPG
標準価格:予価¥5,800(税抜)
PocketStation
"ポケットステーション"対応
From TV animation ONE PIECE とびだせ海賊団!
ポケットステーション 同梱 同時発売予定 標準価格:予価¥8,800(税抜)
東の海 最大の謎に挑み、海賊として名を上げろ!
▲海賊船を操作して、なつかしのあの舞台へ上陸!
▲武器ルーレット&心力コンボでバトルに勝利だ!うまく狙え!
▲助っ人カードを引き当てろ!助っ人技がさくれつだぜ!
▲ド迫力で迫る3D海賊船!ボス船シューティングバトルだ!
▲海賊旗だって作れちゃう!キミの海賊船にかかげよう!
▲感激の描き起こしアニメ&TVと同じ豪華声優キャスト!
冒険やミニゲームはもちろん、友達と対戦して海賊団データを交換すれば、ライバル海賊団として本編にも登場するようになるぞ!
BANDAI
©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション ©BANDAI 2001 ●画面は開発中のものです。


PlayStation
召喚…
異世界…
戦乱の予感
8月2日いよいよ召喚
SUMMON NIGHT
サモンナイト 2
予価：5,800円（税抜）
CD-ROM 2枚組
ファンタジックシミュレーションRPG
プレイステーション用ソフト
ー予約特典ー
SUMMON NIGHT Official Visual Book
B5サイズ豪華ハードカバー　上製本仕様！！
「サモンナイト1&2」に登場するキャラクターイラスト満載！！
（主人公・パートナー・召喚獣etc…）
広告やパッケージに使用した集合イラストはもちろん、
小説版のためだけに描き下ろしたイラスト等々、
貴重な描き下ろしイラストを完全網羅！！
すべてのページにキャラクターデザイナー
飯塚武史氏のコメントを収録！！
約40ページにも及ぶ「サモンナイト」の魅力を
凝縮したファン必携のスペシャルアイテム！！
数量限定＊ご予約お早めに！！
SUMMON NIGHT
Official Visual Book
PRESENTED BY BANPRESTO
JUMP j BOOKS
※イラスト・写真は実際の商品とは異なる場合がございます。※数には限りがございますので、無くなり次第終了とさせていただきます。予めご了承下さい。
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また"DUALSHOCK"は同社の商標です。●価格はメーカー希望小売価格です。●全国の有名デパート、スーパーでお求めください。●表示価格は、全て税別となっております。●写真、イラストと商品は多少異なることがあります。

オリジナルの世界観と魅力的なキャラクター満載の「サモンナイト2」。主人公を男女から選択でき、選んだキャラクターによってストーリーが変化！さらに、特定のキャラクターのみに起こるエピソードも!!会話はもちろんフルボイス。
「恋愛」要素を豊富に盛り込み、好感度によって会話の内容やイベントが変化する新システムを採用！
愛と希望のファンタジックシミュレーションRPG「SUMMONNIGHT2」ここに登場！

召喚術がすべてを握る……



「リインバウム」、それは「召喚術」がすべてを握る世界。そこでは強力な術が使える「召喚師」ほど人々から畏怖と尊敬の眼差しを受け、地位と名誉を得ることができる。
新米召喚師の主人公は、真実を探求する召喚師集団「蒼の派閥」の一員となり本当の自分を見つけるために旅へ出る･･･。



5種の属性、豊富な種類の召喚獣

召喚術には5種の属性があり、幻獣、天使、悪魔、機械、武器、etc･････。ありとあらゆる物の召喚が可能！しかも召喚師の召喚術レベルによって同じ召喚獣でも異なる効果を発揮。召喚術は「サモナイト石」と手に入れたアイテムを自由に組み合わせることによって、自ら作成することが可能。期待と興奮が入り交じる･････。



戦闘後も召喚獣が行動に参加！

護衛獣
選択可能な
4人の護衛獣



さまざまなタイプの召喚獣の中には、召喚されるだけでない「護衛獣」という召喚獣が存在する。今までの召喚獣の枠を越え、「護衛獣」は意思を持ち、会話や戦闘にも参加し、主人公と行動を共にする。

戦略は奥深く、戦闘はシンプルに



3次元的で高度な戦略要素を持ちながらも戦闘システムはいたってシンプル！ファンタジックな世界で奥深いSRPGを実現！

マルチエンディングシステム



キャラクターとの「好感度」によってシナリオが変化！「マルチエンディング」の採用によって、繰り返しプレイを楽しむことが可能！

サモンナイトの最新情報を随時更新！ サモンナイト オフィシャルサイト
http://www.summonnight.com

バンプレストグループ テレフォンサービス
バンプレストのゲームに関するお問い合わせはこちらに！
受付・10:00～16:00 月～金（土・日・祝日を除く）
03-3847-6320 番号をよく確かめてね！
バンプレストホームページ●http://www.banpresto.co.jp/

バンプレストのゲーム情報がすべて集結!!
SUPER HOT WEB
●http://www.hotline-web.com/

株式会社バンプレスト
千葉県松戸市松戸1230-1 ピアザ松戸
〒271-0092
PHONE:047-367-7100

BANPRESTO


SQUARESOFT
スクウェア公式
ファイナルファンタジーX
最速攻略本 FOR BEGINNERS
"FINAL FANTASY X"
THE FIRST GUIDE BOOK FOR BEGINNERS
Published by DigiCube
FINAL FANTASY X
ファイナルファンタジーX
SQUARESOFT
DigiCube
PlayStation 2

DigiCube

ファイナルファンタジーXは、スクウェア公式攻略本で正しく攻略してください。

スクウェア公式で最速は、デジキューブだけ。攻略道を極める、この一冊。

スクウェア公式

FINAL FANTASY X 最速攻略本 FOR BEGINNERS

7.19 ソフトと同日発売

A5判／192ページ　本体価格／1,000円(税別)

シナリオ攻略★★★☆☆ ストーリーの4分の3、マカラーニャの森までをマップと共に攻略！
システム解析★★★★☆ スフィア盤のシステムからブリッツボールまでを、分かりやすく解説！
攻略データ★★★☆☆ アビリティをはじめ、ショップ＆敵モンスターのデータを掲載！
オマケ要素★★★★★ オリジナルポスターに、スフィア盤の全景と攻略チャートを収録。

感激特典
「超高速攻略ポスター」付き！スフィア盤フルマップ

CHANCE1
RIKKIのサイン入りマキシシングル「FF Xテーマソング／素敵だね」を抽選でプレゼント！

CHANCE2
映画「ファイナルファンタジー」特別試写会招待券を抽選でプレゼント！

スクウェア公式だから、ここが違う!!
○見やすい、使いやすいを徹底追求した攻略情報満載！
○独占スクープ！植松伸夫とRIKKIの南の島対談＆フォト収録。
○FF Xグッズ＆映画「ファイナルファンタジー」情報を満載!!

※最速攻略本は全国の書店、デジキューブ提携のコンビニエンス・ストアでお買い求めください。



ファイナルファンタジーX ポストカードブック

7月19日発売予定

本体価格／1,100円(税別)

ファイナルファンタジーX ULTIMANIA アルティマニア

9月初旬発売予定

スタジオベントスタッフ・著 デジキューブ・編 スクウェア・完全監修



ソフト発売前日
7月18日発売

価格／1,238円(税別)
SSCX-10053

マキシシングル

素敵だね featured in FINAL FANTASY X/RIKKI

収録内容
01：素敵だね　featured in FINAL FANTASY X
02：御月様 ～ウティキサマ～ 03：Pure Heart
04：素敵だね　featured in FINAL FANTASY X (instrumental)

○奄美の歌姫と称される「RIKKI」をFF Xのメインテーマ・ヴォーカリストとして起用。○奄美島唄の特徴である裏声を活かした彼女の伸びやかな歌声に、優雅なサウンドが調和する美しいナンバーが完成。



8月1日発売

価格／3,689円(税別)
SSCX-10054～7(4枚組)

初回限定 折りたたみ式 デラックス・パッケージ

ファイナルファンタジーX オリジナル・サウンドトラック

○待望の最新作「ファイナルファンタジーX」のオリジナル音源を全曲収録。
○FFシリーズ音楽プロデューサー／植松伸夫に加え、仲野順也(デュープリズム)浜渦正志(サガフロンティア2)が加わり、新しいFFサウンドを展開。

初回特典	●4CDデジパック・ケース ●半透明スリーブ・ケース ●植松伸夫×野島一成(シナリオ)メール対談

※デジキューブ提携のコンビニエンス・ストアで、現在オリジナル・サウンドトラック初回限定盤の予約受付中。詳しくは店頭にてお尋ねください。

デジキューブの最強の本と音楽、続々登場。

サントラの問い合わせ先は、(株)デジキューブ　03-3444-5906　書籍の問い合わせ先は、(株)デジキューブ ブックセンター　03-3444-5765
月～金 10:00～17:00 祝祭日はのぞく。ゲームの攻略についてのお問い合わせは、ご遠慮下さい。http://www.digicube.co.jp/


PlayStation 2
機甲兵団
J-PHOENIX
ジェイ・フェニックス
TM
好評発売中！ 価格6,800円(税抜)
開戦！限界域のハイスピードバトル
君のカスタマイズが帝国の切り札だ！
巨匠！大河原邦男氏コンセプトデザインのメカを組み換える快感！
超高機動型や重装備の陸戦型等、登場する様々な機体のフレームや個性的な武器を自由に換装可能！武器のカラーリングまで変更可能だ！
本当のハイブリッドアクションへ、超高速と爽快感の融合！
自機の３倍のスケールの巨人兵器等、複数の機体が入り乱れる激しいバトルや超巨大変形空母との高機動戦、未体験のミッションの数々！
ハイパーモードを起動せよ！更なる進化を遂げたカスタマイズ！
君の設計思想をコンピュータが自動判別してパラメーターや特殊能力に反映する「BURMシステム」を搭載！君の改造魂に挑戦する！
「序章篇」に寄せられたユーザーからの意見を可能な限り反映！
完全キーコンフィングや画面レイアウトの改善がされた他、要望の最も多かった「ダッシュ追尾する剣」が「序章篇」からのデータコンバートで手に入る！
豪華声優陣によって熱く展開する物語！君には共に戦う仲間がいる！
井上喜久子、岩男潤子、大塚明夫、白石妙子、鈴木勝美、関智一、立木文彦、長島雄一、山寺宏一（敬称略、五十音順）
本篇へのデータコンバートでスペシャルパーツが手に入る！
「機甲兵団 J-PHOENIX 序章篇」
発売中！価格1,800円(税抜)
オリジナルサウンドトラック
「機甲兵団 J-PHOENIX X-TRACKS-01」
7月25日発売予定 価格2,667円(税抜)
発売元：エクスパルス
"PS" ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。 Illustration：大吉 卓治／Painting：椎名ひかる
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16 ● たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www.takaratoys.co.jp 価格はすべて希望小売価格です。 © TAKARA CO., LTD. 2001
TAKARA®

GAME INDEX

PS2

PS

各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MC２…PS２専用メモリーカード、MT…マルチタップ、MT２…PS２専用マルチタップ、PS…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

電撃PlayStation

CONTENTS 2001/07/27 Vol.182

発売直前総力特集

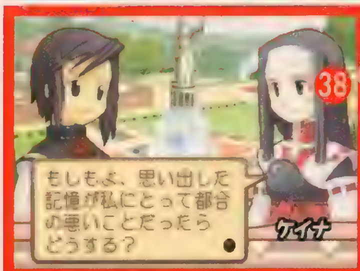


12 FINAL FANTASY X（ファイナルファンタジーX）

今年最大の話題作「FFX」を徹底紹介！ キャラクター、世界観、システムなど、押さえておきたい情報を完全網羅した発売直前の総力特集！ これでプレイ前の準備はOK!!



電撃特報



38 サモンナイト2

今回の『サモン2』は、8ページの大ボリュームでお届け！ 登場キャラからシステムまでの総特集なのだ!!

46 Memories Off 2nd

PS版のゲーム画面を独占公開!! ファン必見の声優サイン色紙プレゼントもお見逃しなく！



電撃SOFT STATION

148 みんなのGOLF3

ウワサの「全国大会モード」の詳細をキャッチ！ 新キャラ紹介も！



152 パラッパラッパー2
156 スカイガンナー
160 KING'S FIELD Ⅳ など

攻略Station



50 グローランサーⅡ

ソフト発売に先行して、序盤を徹底攻略！ 新情報続出の開発陣インタビューも必見だ!!

56 リリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士3～
62 シャドウ ハーツ
68 ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記
74 実況パワフルプロ野球2001



78 エヴァーグレイス2 82 グランツーリスモ3 A-spec など

SPECIAL

DPS夏の[illegible]プレゼント Vol.3
機甲兵団J-PHOENIX
ガラクタ名作劇場ラクガキ王国

特別付録 メモリーカードシール

夏の新作ソフトSPECIAL Vol.1
『FFX』『サモンナイト2』などなど

3号連続！合計300名に当たる!!
最終回

3号続いた超プレゼントもこれで最後！ 夏休みにハマるソフトはゲットできた？

DPS夏の超

1. Devil May Cry
デビル メイ クライ

大剣と2丁拳銃を武器に、迫り来る悪魔たちを粉砕していくACT。重力をものともしない縦横無尽のアクションと、主人公・ダンテを軸に展開するストーリーはACTファンならずともプレイしてほしい1本！

50名

とにかくカッコイイ
主人公・ダンテの姿そしてアクション

スタイリッシュ&ハードACT!!

単身で悪魔に挑む
圧倒的な強さ





大剣で斬るー

2丁拳銃で撃つー



担当のオススメPOINT
とにかく動きがイカス！スカスカ歩きながら2丁拳銃を連射し、大剣をブンブン振り回して悪魔をブッた斬る!! この興奮と爽快感、これぞPS2ソフト、真打ちのACT登場と見た！

悪魔どもを狩りまくれー

ENTS SPECIAL★PRESENTS SPECIAL

special presents in summer

プレゼント Vol.3

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、P.146の注意書きにしたがってアンケートの回答を記入し、付属のアンケートハガキで応募してください。このプレゼントのしめ切りは7月26日（当日消印有効）。当選者の発表はVol.185（8月10日発売）にて行います。

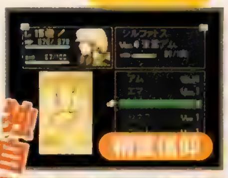
しめ切り 7月26日(当日消印有効)

2 HOSHIGAMI ～沈みゆく蒼き大地～ 10名

強力な魔法を発動させる「コインフェイム」や、仲間との連係攻撃で敵に大ダメージを与える「セッション」など、独創的な要素を盛り込んだ期待のS・RPGだ。



独自のシステムを駆使して戦い抜け！



セッション

コインフェイム

担当のオススメPOINT いろんな要素をこれでもかと詰め込んで、いよいよ登場まで秒読み（？）段階。S・RPGファンなら間違いなく楽しめるソフトです。

3 サモンナイト2 10名

異世界から「召喚獣」を呼び出して戦う、ファンタジックS・RPGの第2弾！　表情豊かなキャラと、特徴的なシステム、そして恋愛アリ、友情アリのストーリーと、とにかく見どころいっぱいのS・RPGです。



異世界の住人"召喚獣"とともに世界の平和を守れ!!

担当のオススメPOINT キャラのかわいさとは裏腹に、内容は手応え十分のS・RPG。男女どちらかの主人公を選んで始めるのですが、出会うキャラによって変化する物語も魅力!!

このソフトの詳しい情報はP.38へ

4 エヴァーグレイス2 10名

装備を変更し、コーディネイトすることでキャラが強くなるA・RPG第2弾。3人を同時に操作するパーティ性になったのが最大の特徴。前作での謎も解き明かされる!?



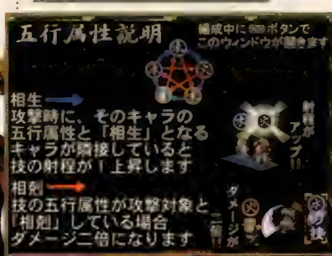
3人を同時に操るA・RPG!

担当のオススメPOINT 3キャラを同時に操作するのも複雑じゃないし、なにより連係攻撃が気持ちイイぞ！

このソフトの詳しい情報はP.78へ

5 東京魔人學園外法帖 10名

徳川編、鬼道衆編、？？？編の3部構成のストーリーで贈るシリーズ最新作！　幕末の江戸を舞台に、敵対する徳川と鬼道衆の戦いを描くS・RPGだ。式神システムなど、あっと驚く新要素も盛り込まれているぞ！

幕末に舞台を移したシリーズ最新作!!

担当のオススメPOINT 舞台を変え、物語を変えても「魔人」テイストは健在です。シリーズのファンならハマること間違いなし!!

6 ZEONIC FRONT 機動戦士ガンダム0079 10名

SLGとACTをみごとに融合させ、ファンならずともアツくなること間違いなし！　PS2版「ガンダム」シリーズの最新作！



「一年戦争」中期を描くリアルタイムSLG



▲▶原作のアニメを見ていれば「ニヤリ」とする場面も多い。

担当のオススメPOINT ムービーシーンはもちろん、ゲーム画面でも、とにかくモビルスーツがカッコイイ！　システム、ストーリーも文句なしのデキ!!

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない可能性があります。あらかじめご了承ください。また、ソフトの発売日の関係上、賞品の発送が遅くなる可能性があります。











ティーダとユウナの「旅」の始まり。

PS2	RPG	FINAL FANTASY X ファイナルファンタジーX	7.19	▶スクウェア ▶¥8,800（※） ▶MC2（64KB）HDD

発売直前総力

FINAL F

※ボーナスDVD OTHER SIDE OF THE FINAL FANTASY 同梱

システム、キャラ、『X』の全情報を公開!!





FINAL FANTASY X
ファイナルファンタジーX

ついに発売日が目前に迫った『ファイナルファンタジーX』。シリーズが、RPGが、新世代へと突入する瞬間を、今まさに迎えようとしている。今回は、キャラクター、システム、世界観など、新たな旅立ちを前に知っておくべき情報を凝縮して紹介!!

特集!

ファイナルファンタジーX

ANTASY X

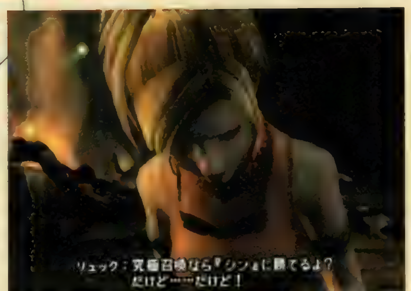
『シン』

永遠に破壊を繰り返す 最大・最強の脅威



究極召喚のみが「シン」を倒せる

究極召喚を手に入れれば「シン」を倒すことができる。本来なら喜ぶべきことなのだが、リュックのセリフと表情には悲壮感が漂う。唯一「シン」を倒せる"究極召喚"には、いったいどんな真実が隠されているのだろうか？





打倒「シン」を目指す人々

「シン」に対抗できる唯一の手段である究極召喚。それを使えずとも、力なき人々は団結して「シン」と戦おうとする。たとえそれが、エボンの教えに反する"機械"を使うことになるとしても……。



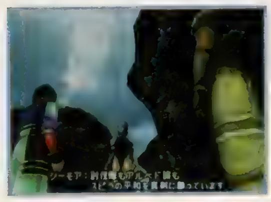
『X』のストーリー上で、"核"となる「シン」と召喚士という2つの存在。ここでは「シン」について判明している情報と、「シン」との一大決戦"ミヘン・セッション"から、「シン」と召喚士の関係に迫る。この世界"スピラ"にとって「シン」とはどういう存在なのか？ そして召喚士ユウナの背負うものとは？

人々の心に暗い影を落とす「シン」の存在

この世界・スピラを破壊し尽くす「シン」は、人々から家族や友、生活というかけがえのないものすべてを根こそぎ奪い去ってしまう忌むべき存在。ゆえに、人々は心から笑顔を見せることはなく、常にその脅威におびえている。エボンの教えでは、人間が機械に頼りすぎるようになったため「シン」が生まれたとされ、「シン」の脅威から逃れるには、エボンを信じるしかないと説かれている。

打倒「シン」を目的とした作戦"ミヘン・セッション"

かつて「シン」と戦って命を落とし、「シン」討伐隊のもととなる組織を作った英雄・ミヘン。"ミヘン・セッション"とはその名を冠した作戦である。チョコボ騎兵隊を有するエボンの民と、機械の兵器を操るアルベド族という2つの相反する人々が手を組み、打倒「シン」の旗の下、協力し、ともに戦う。はたしてエボンの教えに背き機械の力を使う"ミヘン・セッション"は成功するのか？ そしてティーダたちは、この戦いで何を見るのか？



▲敵対するエボンとアルベドだが、平和を願う思いは同じ。



▶「突撃！」の号令のもと、「シン」目がけてチョコボ騎兵隊が突撃する！

『シン』に

おびえる世界"スピラ"

WORLD

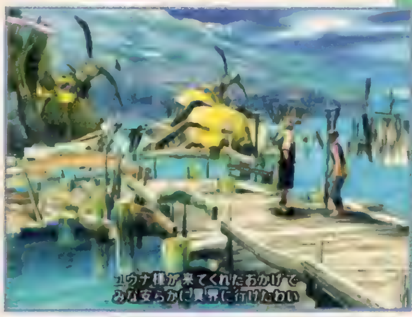
召喚士

「シン」を倒す宿命を背負う者



スピラ中の尊敬を一身に受ける「召喚士」という役目

スピラの平和を脅かす禍（わざわい）「シン」。そして「シン」を倒せる唯一の手段"究極召喚"を使えるのは召喚士のみ！　かつて「シン」を倒すという偉業を成しとげた、大召喚士ブラスカの娘であるユウナは、スピラに住む人々から尊敬され期待されている。そんなプレッシャーを背負い、新米召喚士ユウナがどのように成長していくかも、ストーリーの重要なテーマとなっている。



▶「シン」によって殺された人々を"異界送り"するのも、召喚士の大切な役目となる。

スピラを巡り、究極召喚を求める召喚士たち

究極召喚を求めて旅をする召喚士は、ユウナ以外にも何人か存在する。もちろん召喚士には誰もがなれるわけではなく、素質あるもののみがその道を許される。ここで紹介しているイサールやドナもその中の1人。彼らもガードとともに、スピラ中を巡り歩いていて、旅の途中でユウナたちと出会うこともある。彼らは大召喚士ブラスカを父に持つユウナに対し、さまざま反応を示す。そういったやり取りも、『X』の見どころの1つだ。



▲召喚士・ドナは、ユウナに対する態度がほかの人と少し違うようだが……。



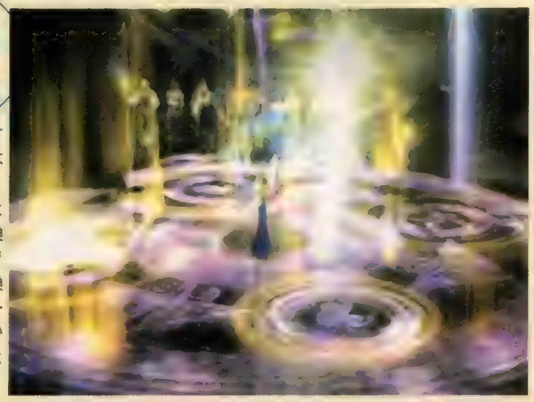
◀それぞれの召喚士は、「シン」を倒す"力"を得るために旅を続ける。

人々の安らぎの時ナギ節



「シン」が倒れて復活するまでの、ほんのひとときの安らげる時期「ナギ節」。人々はそんなかりそめの安息でも、求めずにはいられないほど、「シン」におびえ暮らしている。

召喚士のみが使える召喚獣

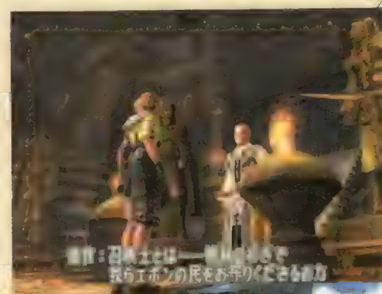


「シン」を倒すために必要となる"究極召喚"。その手がかりとなるのが、召喚獣だ。『X』ではこれらの召喚獣がストーリーの謎を解き明かす重要なカギとなってくる。

エボンの民

古(いにしえ)からの教義を守る者 スピラを統べる





さまざまな人種の頂点にある"エボンの教え"

エボンの教えでは、「シン」は、人間が機械を使用し始めたことで生まれたとされる。そのため、それらに頼らない生活をして贖罪(しょくざい)することが、「シン」の復活を防ぐと教える。

エボンの民の新しい指導者シーモア＝グアド

エボンの民の指導者であった父の跡を継ぎ、エボンの指導者となるシーモア。グアドと人間の混血である彼は、多くの人々の期待を背負う。

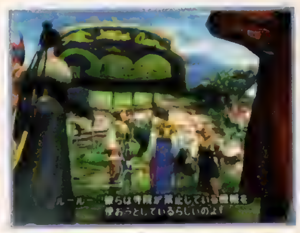


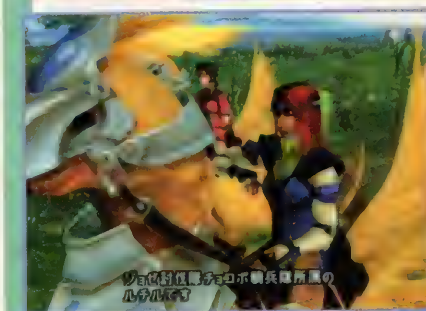


『X』の舞台となるスピラを語るうえで、重要なキーワードとなる"エボンの教え"。ここでは、エボンの教えを信仰する「エボンの民」と、その教えに背き、機械を使う「アルベド族」をクローズアップしていく。そしてそこから見えてくる、この世界の背景などを読み解いていくことにしよう。

機械の使用を禁じるエボンの教え

スピラに広まっている教義"エボンの教え"。各地には寺院が配置され、人々は毎日礼拝を欠かさない。なお、エボンの民とはエボンの教えを信仰するすべてのものを指し、人だけでなくグアド族など、教えを信じるものには、異種族でも門戸を開く。





◀ミヘン・セッションで活躍するチョコボ騎兵隊は、寺院が認めた精鋭の軍隊だ。

世界中すべての人が熱狂するブリッツボール

水中格闘球技・ブリッツボールを観戦、参加するときだけは、民族や思想の壁を超えて、スピラに住むすべての人々が熱狂する。そして「シン」によって引き起こされた災厄や、不安を一時でも忘れようとする。ブリッツボールはエボンの教えと同じく、この世界では必要不可欠なものとなっている。



▲ブリッツボールはスポーツであるが、平和を祈る儀式的な意味合いもある。

絶対的なエ

禁じられた"機械"を操る民族 アルベド族

アルベド族の族長にしてリュックの父・シド

エボンの教えに背き、機械を使う部族「アルベド」。そのアルベド族の族長が、リュックの父でもあるシドだ。シリーズでは常に"飛空艇"に関係するキーパーソンとして登場する彼だが、『X』でも重要なポジションを務めることとなる。



▶シドがリュックの父親であると告げられ驚くティーダ。



頼もしきアルベドのリーダー

口調からも、豪快な性格であることがうかがえる『X』のシド。リュックの父親ということから、ティーダたちを応援してくれるだろう。また、彼はユウナとも深い関わりを持つ。

独自の言語を使いこなすアルベドの民

アルベド族の特徴として挙げられる独特の言語"アルベド語"。だが、リュックのように、ティーダたちが理解できる言葉を話せる人もわずかながら存在する。アルベド語を理解することができれば、エボンの教えに背き、彼らが機械を操る理由も見えてくるかもしれない……。


▲アルベド語を解読できれば、より『X』の世界が見えてくるハズ。





天翔ける"機械"飛空艇

『FF』シリーズの代名詞の1つである飛空艇は、今作にも登場する。『X』ではどんな形で、ティーダたちの旅をサポートしてくれるのか？ そして、この飛空艇を操り、自由に世界中を駆け回ることはできるのだろうか？

機械を自由に操り豊富な知識を持つ人々

ミヘン・セッションの切り札となる、アルベド族の機械兵器。このことからもわかるように、彼らは機械についての豊富な知識を生かし、武器や乗り物などさまざまなモノを作り上げる。仲間の1人となるリュックも、手先の器用さと機械の知識で、ユウナたちをいろいろな場面でサポートしてくれる。


▲部品を盗むことで、機械兵器を一撃で倒すこともできる。

PEOPLE

ボンの教え、それに背く種族

CHARACTER

ユウナとガードの物語

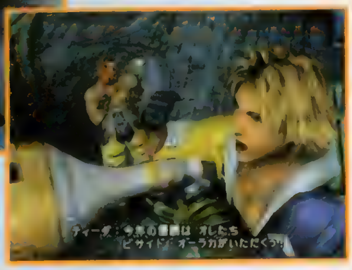
シンを唯一倒しうる究極召喚を求め、修行の旅を続ける召喚士ユウナ。そして、そんな彼女を守る護衛<ガード>たち。物語は、このメンバーを中心に展開する。ここでは、彼らが旅の途中で見せる表情やセリフをもとに、それぞれの人となりを探っていこう。

熱血 TIDUS

「今年の優勝は オレたち ビサイド・オーラカがいただくっ!」



ブリッツボールのライバルチームを目の前にして優勝宣言。試合に出る以上、狙うのは優勝のみ。そんな自信に満ちあふれた、ティーダの性格をじつによく表わしているセリフだ。



▲▶ティーダの所属するチームは、ビサイド・オーラカ。ゴワーズはそのライバルチームのようだ。ゲーム中、実際にブリッツボールで試合を行うことになるが、ティーダの優勝宣言は、果たされるのか？

戸惑い TIDUS

「これが逃れようのない現実だと、やっとわかった」

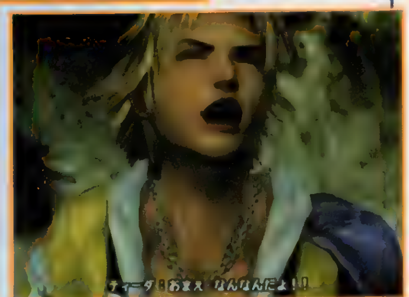
「かわいそうだよな 親が有名だと」





▲有名な父親を持つことのプレッシャーを誰よりも理解しているティーダは、ユウナの置かれた状況に同情する。しかしそれは、自分への慰めでもあるのかもしれない。

ちょっとしたアクシデントに巻き込まれただけ…。そんな軽い気持ちで始めた旅だったが、この旅の重要性と、ユウナの決意を知ったとき、ティーダの心境にも変化が訪れる。自分と、その周囲を取り巻く状況の厳しさに、戸惑いを隠せないティーダ。しかし彼は、決して立ち止まろうとはしない。





Tidus ティーダ

CV：森田 成一

躍動感あふれるブリッツボールのエース

明るく前向きに生きる17歳の少年で、『X』の主人公。スピラ全土に広まる人気格闘球技、ブリッツボールの選手。しかし、ある事情により召喚士ユウナと出会い、ワケもわからぬまま、彼女の旅に同行することになる。

最後かもしれないだろ?

決意 TIDUS

言いたいことも言えないなんて絶対イヤだ!



どんなに迷ったり、どんなに悩んだとしても、ティーダは最終的に前に進むことを選択する。個人の幸せを捨て、召喚士としての道を歩むことを決めたユウナと同様に、その決意は固い。その進む道が険しくても、彼にはそうするだけの理由があるからだ。





▲▼▶落ち込んだりとまどったりすることはあっても、逆にそれをバネにして前に進むことができる。ティーダはそんなタイプの人間であるといえるだろう。どんなに厳しい状況であったとしても、それを変えようと頑張ろうとする、ひたむきさをうかがうことができる。

オレたちが変えてやる





IN THE BATTLE 戦闘時の特徴

サポートも可能な万能タイプ

戦闘でのティーダは、剣を使っての直接攻撃を得意とし、素早い敵に対して有利に戦えるという特性を持つ。身のこなしも軽いので攻撃回数も多く、攻撃の命中率も高い。また、サポート系のアビリティを覚えやすく、攻守ともにすぐれたキャラといえる。



▶武器は扱いやすい剣を振う。素早さを生かした攻撃が特徴。

OVER DRIVE オーバードライブ



剣技

ティーダが使うオーバードライブ技は、剣を使って敵に大ダメージを与える「剣技」。バーの上を左右に動くポインタを、中央のエリアでタイミングよく止めることで発動する。「Ⅷ」のスコールが使っていた特殊技によく似ているが、制限時間内であれば何度でもやり直せるし、入力に失敗しても技自体は発動する（ただし威力は下がる）。ポインタの動きも最初はそれほど速くないぞ。





▲▶オーバードライブゲージがMAXのときに、剣技のコマンドを選ぶと、上の画面になる。ここで、左右に動くポインタをタイミングよく中央の灰色部分で止めれば成功だ。

ABILITY アビリティ

ティーダがごく初期に覚えることができるアビリティ「はげます」。これは、パーティ全員の攻撃力と防御力をアップさせる効果を持つ。こうした戦闘補助のアビリティを修得しやすいのも、ティーダの特徴だ。





▲◀パーティ全員に効果があるので、非常に使いやすい。ボス戦などの長期戦では必須となるアビリティといえるだろう。

だから全部話しておきたいんだ。

信頼

YUNA

「わたしたちが出会えたのは
きっとエボンのたまものだね！」



「シン」を倒すために個人の幸せを捨てた召喚士と、その身を盾にして召喚士を守るガード。この両者の関係は、深い信頼関係がなければ成り立たない。ユウナを守るガードたちはユウナを信頼し、ユウナもまた、ガードを信頼している。そうでなければ究極召喚を得るための過酷な旅を乗り切ることはできない。

「キミの
ザナルカンドは
きっと どこかに
あると思う」

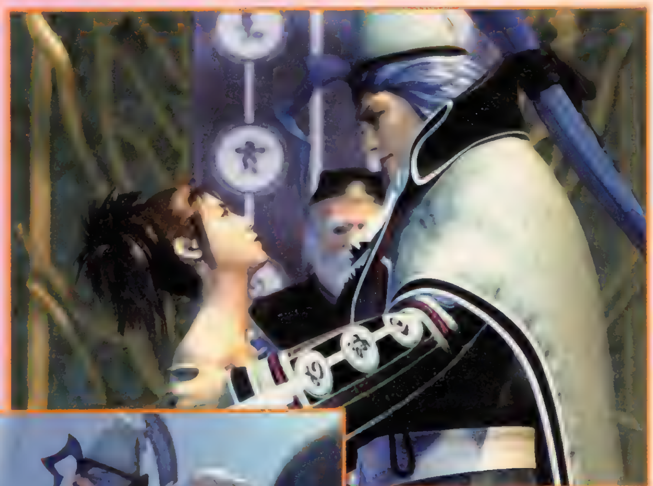


▲▶仲間を信頼し、気づかうユウナ。だからこそガードたちも信頼に応えようとがんばることができるのだ。ユウナの優しさと強さがガードの力を引き出していると言っても過言ではない。

献身

YUNA

「エボンのために、スピラのために
そうするのが一番いいと思いました」





▲◀▼多くの人々が祝福しながらも、ユウナの表情は晴れない。このことから、個人の感情を抜きにした政略的な結婚であることが見て取れる。果たして、このとき、ティーダは何を思うのだろうか？

個人の感情を捨て、人々のために生きると決意したユウナ。それが人の希望になるなら、本人の感情を抜きにした結婚も十分ありうること。偉大なる指導者、シーモアとの結婚は、世界中の人々が祝福し、多くの人に希望をもたらすのだから……。





Yuna ユウナ

CV：青木 麻由子

人々の希望を背負う召喚士

偉大な召喚士、ブラスカの血を受け継ぐ新米召喚士。有名な父親を持つプレッシャーにも負けず、明るく振る舞いながら、強い決意を胸に抱き戦い続ける。世界を救う者として、また、人類の守護者として、究極召喚を手に入れるために旅を続ける。

召喚士とガードっていうのは

重圧

YUNA

わたし 「シン」を倒します かならず倒します

召喚士は、一時的に「シン」を倒すことができる人々の希望の存在。それだけに周囲からの重圧は大きい。しかし、それでも彼女は召喚士の道を選ぶ。何もかも、覚悟のうえで。





▲▶かつて「シン」を倒した召喚士の娘だけに、人々の期待は大きい。だが、彼女の決意は揺らがない。

毎日 にこにこして 暮らせたら いいのにな……







IN THE BATTLE 戦闘時の特徴

さまざまな召喚獣を呼び出せる!!

パーティキャラのなかで、唯一召喚魔法を扱うことができるユウナ。戦闘では、強力な召喚獣を呼び出して戦わせることが可能。そのぶん、本人は攻撃には向かない。オーバードライブ技もオーバードライブゲージがMAX状態の召喚獣を呼び出す、特殊な技なのだ。



▶使用する武器はロッド。攻撃力はほとんど期待できない。

OVER DRIVE オーバードライブ





マスター召喚

ユウナが使うオーバードライブ技「マスター召喚」は、オーバードライブ状態の召喚獣を呼び出すことができる技。ユウナのゲージを召喚獣に引き渡すと考えるとわかりやすいだろう。呼び出した時点でオーバードライブゲージがMAXになっているので、召喚獣の強力なオーバードライブ技をすぐに使用することができる。



▲▶召喚した時点でオーバードライブゲージがMAX状態なので、ゲージがたまるのを待つまでもなく、いきなりオーバードライブ技を使うことができるぞ。

ABILITY アビリティ

ユウナは、白魔法などの回復系アビリティを覚えやすく、パーティの回復役といった位置づけとなるキャラクターだ。とくに、ごく初期に覚えることができる「祈る」は、パーティ全員のHPを回復できるという、非常に便利なアビリティだ。そのうえ、MPをまったく消費しないので、戦闘中の回復手段が少ない序盤では、回復魔法以上にお世話になることだろう。





◀▲全員を回復することができるうえに、MPを消費しない。序盤はとくに役立つぞ。

スピラの希望の光なんだよね。

純真

RIKKU

思い出は優しいから甘えちゃダメなの！



15歳という年齢のせいか、発言や行動が無邪気で、子どもっぽさが残るリュック。その反面、ちょっと背伸びしたような発言も多いが、これも若さゆえか？ それとも、アルベド族に対するエボンの民の偏見のせいで苦労してきたからだろうか？

「スピラじゃね早い人はすっごく結婚早いよ」



▲▶マトを射ているのか、年ごろの女の子のちょっとした背伸びなのか、微妙に判断できない言動も多い。

健気

RIKKU

引き返せなんて言わないよ



「スピラの幸せのためのイケニエみたいに見えるんだ」







エボンの教えを信じるユウナと、アルベド族の生活のなかでたくましく生きてきたリュック。育った環境や考え方は違っていても、ユウナを思う気持ちは、ほかのガードに負けないくらい強い。方法は違ったとしても、彼女なりに考え、彼女なりの方法でユウナを守ろうとしている。旅を続けるなかで、ほかのガードたちと多少の行き違いはあっても、彼女流のやり方が打開策を生むこともあるはず。ユウナを守りたいという気持ちは同じなのだから…。



Rikku リュック

CV：松本 まりか

ユウナを思うアルベド族の少女

エボンの教えに反し、機械を使って生活するアルベド族の少女。アルベド族の族長、シドの娘でもある。明るく元気で、何ごとにもめげない奔放な性格。一見何も考えてないようでも、彼女なりにスピラのことやユウナのことを考えている。

あたしはユウナを守り

快活 RIKKU

じゃ あたしはニギヤカ担当ってことで！



旅での役割を、自らをニギヤカ担当と決めつけ、強引にユウナの旅に加わるリュック。ユウナの重圧を少しでもやわらげたいという気持ちの表れでもある。





◀▲ニギヤカなのが1人いるだけで、旅の印象もずいぶんと変わる。プレッシャーのかかる旅だが、リュックのおかげでかなり救われることになりそうだ。



▶重苦しい旅のなかでも、どこか学園的な雰囲気。何ごとも勢いだけで押し切ってしまうリュックに、男連中も圧倒されているといった印象だ。

女子だけで話し合いで～す！



IN THE BATTLE 戦闘時の特徴

素早い動きで攻撃するスピードタイプ

リュックの特徴はその素早さ。直接攻撃は苦手なものの、相手が1回攻撃する間に何度も攻撃できるので、攻撃回数で勝負していける。また、最初から覚えているアビリティ「盗む」で敵のアイテムを盗んだり、「使う」コマンドでアイテムを使った攻撃も可能だ。



▶アイテムを使った戦いを得意とする。直接攻撃はやや苦手。

OVER DRIVE オーバードライブ



調合

リュックのオーバードライブ技は、アイテム同士を2つ組み合わせて新たな効果を生み出すことができる「調合」。特殊なコマンド入力は必要ないが、どんな効果になるかは実際に調合してみるまでわからない。すべてのアイテムが調合できるので、そのパターンはかなりの数になりそうだ。

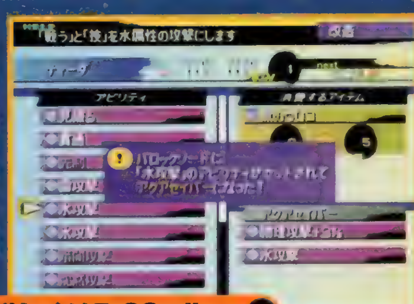
ABILITY アビリティ

リュックは、最初から「盗む」と「使う」のアビリティを修得している。「使う」コマンドで戦闘中に攻撃アイテムを使用すれば、攻撃役としても活躍してくれるはずだ。さらに、「盗む」コマンドで敵からアイテムを調達すれば資金の節約になるうえに、武器の改造に必要なアイテムも入手できる。非常に重要な役割を担うキャラだといえるだろう。



盗んだアイテムで武器を改造しよう!!

武器の改造（武器にアビリティを付ける）には、付けたいアビリティに応じたアイテムが必要。改造には貴重なアイテムを必要とする場合も多いが、こまめにリュックでアイテムを盗んでいれば、改造もラクになるぞ。



改造について詳しくはP.33へ!!

たい。誰にも文句は言わせない。



信用できなければ自分の目でたしかめることだな。

Auron アーロン

CV：石川 英郎



百戦錬磨の伝説のガード

かつて、ユウナの父であり伝説の大召喚士でもあったブラスカのガードを務めた、冷静沈着で厳格な戦士。重みのある彼の一言一言にティーダたちは導かれていく。

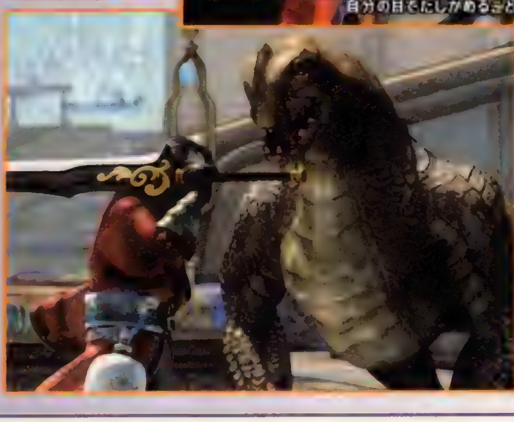
義侠 AURON ブラスカとの約束だ

歴戦のガードだけあって「シン」に対しての知識も深く、何か大きな秘密を隠しているようすのアーロン。余計なことはほとんど話さないため素性や目的は不明だが、義侠心の強い頼れる男。多くを語らず、ユウナの旅を見守る。かつてガードを務めたブラスカとの約束を果たすために……。





▲▶どうやらアーロンとティーダは、以前からの知り合いだったようす。ティーダに対して、厳しく接しているように思えるが、その胸の内は、わからない。いずれにせよ彼の経験と知識が、この旅において、重要なカギになりそうだ。



真実を見せてやる

◀圧倒的な力を見せつける伝説のガード・アーロン。巨大な敵を前にしても、一向にひるむようすがない。旅の仲間として、頼りになることは間違いない。

IN THE BATTLE 戦闘時の特徴

大剣を使い、固い装甲を貫く!!

アーロンは、巨大な剣を豪快に振り回し、ガンガン攻撃していく典型的な戦士タイプのキャラ。固い装甲を持つタイプの敵に対し、その装甲を貫いてダメージを与えることができる。オーバードライブ技の「秘伝」は、多少複雑なコマンド入力を必要とするが、破壊力は抜群。オーバードライブゲージがMAX状態のアーロンの前に敵はない。



OVER DRIVE オーバードライブ



秘伝



技ごとに設定されたコマンドを素早く入力することで発動。コマンド入力は制限時間があるので失敗する可能性も高いが、とにかく強力なので頼りになる。

ABILITY アビリティ

攻撃に特化しているように見えるアーロンだが、意外にもアビリティは戦略補助的なものを覚えやすくなっている。ごく初期に覚えられる「かばう」は、仲間1人をかばって、自分が代わりにダメージを受けるアビリティ。歴戦のガードであるアーロンのイメージにピッタリなアビリティだといえる。



◀仲間1人を敵の攻撃から守る「かばう」。[illegible]かわりにアーロンが受ける。

冷静

LULU

今はわからないだろうけど いつだって私の方が正しかったでしょ?



常にユウナにつき従い、優しく導くルールー。ユウナが召喚士を目指したときからガードを務めており、ユウナにとっては姉のような存在だ。冷静沈着で、たとえユウナが相手でも、その言葉づかいにはどこか冷たさを感じる。しかしその裏には、深い愛情と優しさが込められている。



▲▶▼普段は冷静で常にどこか憂いを含んだ表情を浮かべているルールー。しかし、ときには感情をはっきり表に出し、声を荒げることもあるようだ。冷静ななかにも熱い情熱を持つ彼女は、他人にも自分にも厳しく接し、パーティの雰囲気を引き締めていく。ユウナの旅をまっとうさせる責任を人一倍感じながら…。



止めなかったと思うの!?

IN THE BATTLE 戦闘時の特徴

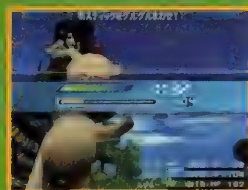
強力な魔法で敵をせん滅！



ぬいぐるみを武器として装備し、直接攻撃時にはぬいぐるみで攻撃するというちょっと変わったキャラ。強力な黒魔法を覚えやすい典型的な魔法使いタイプだ。なお、ぬいぐるみにはさまざまな種類があり、グラフィックや攻撃パターンが変化する。ルールーのイメージとは異なり、とてもユーモラスな動きをするので注目しよう。

OVER DRIVE オーバードライブ

テンプテーション





「テンプテーション」は、制限時間内に右スティックを回転させ、その回転数に応じて同じ魔法を連続で使用する技。このとき、MPは消費しない。

ABILITY アビリティ

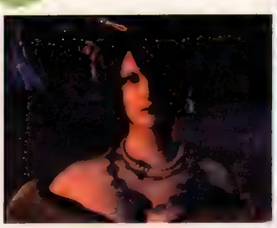


ルールーは最初から基本的な黒魔法を修得しており、以降もガンガン黒魔法を覚えていける。また、魔法以外にも補助的な効果のアビリティを覚えることが可能。そのなかの1つである「集中」は、味方全員の魔力と魔法防御をアップさせる。これは、魔法を使う敵と戦うときに重宝しそうだ。

Lulu ルールー

CV：夏樹 リオ

ユウナを見守る優しきガード



幼いころからユウナを見守ってきた女性ガード。あまり感情を表に出さず、言葉づかいも厳しいが、それは自分自身に対しても甘えを許さない厳格さの裏返しである。

最後まで言ったら怒るわよ…。



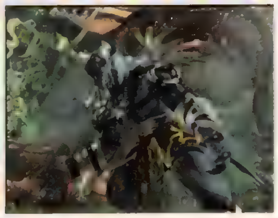


キマリが先に行く ユウナの前はキマリが守る。

キマリ=ロンゾ

Kimahri Ronso

CV：長 克巳



ユウナを守る寡黙な戦士

ルールーやワッカとともに、幼いころからユウナを見守るロンゾ族のガード。めったにしゃべらず、感情を表に出すこともない。ただ己の身を盾にしてユウナを守り続ける。

寡黙

KIMAHRI RONSO

ほとんどしゃべることがないため、何を考えているのかわからない面もあるが、己の身を犠牲にしてでもユウナを守ろうとする従順なガード。行動は常にひかえめだが、ユウナを守ろうとする意志の固さは誰にも負けない。







◀ユウナを幼いころから見守るキマリ。口数は少なくとも、キマリはユウナを理解し、ユウナもまたキマリを理解している。2人の間には確かに固い絆が存在する。

IN THE BATTLE 戦闘時の特徴

どんな局面にも対応できる万能キャラ

キマリは槍を使って戦う直接攻撃タイプのキャラ。能力のバランスがよいため、魔法を使うことも可能。どんな敵を相手にしても臨機応変に戦うことができるので、敵のタイプを問わず、安定した強さを発揮してくれる。扱いやすく育てがいのあるキャラといえるだろう。オーバードライブ技は、シリーズを通しておなじみの「敵の技」だ。



OVER DRIVE オーバードライブ



敵の技



ロンゾ族であるキマリは、「竜剣」のアビリティで敵の技を覚えることが可能。覚えた技は、オーバードライブ技として使用できるぞ。

ABILITY アビリティ

キマリが最初から修得しているアビリティ「竜剣」は、通常は敵のHPとMPを吸いとる効果を持つアビリティ。しかし、キマリが使用する場合、HPとMPだけでなく、敵の持っている技も一緒に吸いとることが可能。敵の技は攻撃系から回復系まで、さまざまな効果を持つものがそろっているぞ。



初めて出会った敵には「竜剣」を試してみよう

俺は機械を認めない。教えに反することは認めない。

Wakka ワッカ

CV：中井 和哉



肉体派のブリッツ選手

ユウナのガードを務める1人。ルールーやキマリ同様、昔からユウナを見守ってきた。エボンの教えを熱心に信じる男で、教えに反する機械は一切認めようとしない。

闘魂 WAKKA

あいつはみんな承知の上で召喚士の道を選んだんだ

考えるより先に体が動く熱血系キャラ。エボンの教えに反することとは認めず、不器用で融通がきかない性格。アルベド族であるリュックとはひと悶着ありそうだが…。



▶ユウナとは古くからの知り合いであるだけに、決意の固さも知っているようだ。



IN THE BATTLE

ワッカは、ティーダと同じくブリ[illegible]

▼その他の重要キャラクター

ここでは、物語に関わる重要な2人を紹介していくぞ。

グアド族を統べる若き指導者

シーモア=グアド

CV：諏訪部 順一

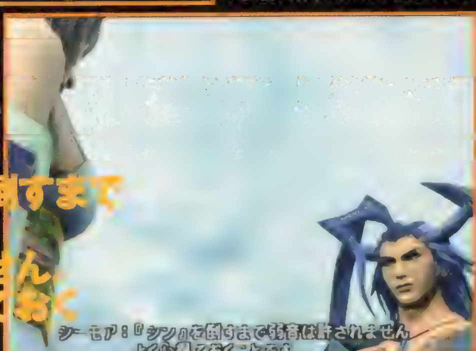
グアド族の族長だった父親の跡を継ぎ、若くしてエボンの指導者となった英雄的な存在。人間とグアド族の間に生まれたハーフであるため、人種を超えた指導者として絶大な支持を得ている。さらにミヘン・セッションでは「シン」を倒すため、アルベド族が、エボンの教義に反する機械を使用するのを容認するなど、懐の深さものぞかせる。彼の行動に注目していこう。



◀「シン」を倒すためなら、教義に反する機械の使用さえ容認するシーモア。彼が仲間になれば、強力そうだ。

▶シーモアもまた、偉大な父親を持つ。その点でユウナとの接点もありそうだが…。理想を口にする彼の言動は、『X』の冒険にどんな影響をおよぼすのか。

「シン」を倒すまで弱音は許されません よく心得ておくことです



OTHER CHARACTER

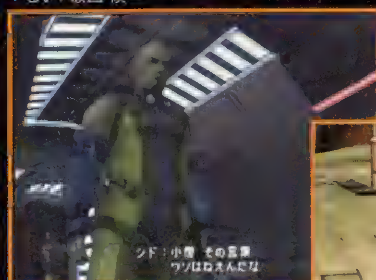
さらに!! シリーズおなじみのアイツも登場!!

シド

CV：坂口 候一

すでに『FF』シリーズに欠かせない存在となったシド。今回は、機械を使って暮らすアルベド族の族長として登場。飛空艇を自在に操る、威勢がよく口の悪い親父という、まさに名前のイメージにピッタリなキャラだ。

◀▼粋で頑固で元気のいい親父。イメージ的には「Ⅶ」のシドに近いが、戦闘には参加しないようだ。



小僧 その言葉 ウソはねえんだな



●今度の飛空艇は…?

チョコボと並んで『FF』シリーズを代表する乗り物である飛空艇。シドが登場するなら、当然飛空艇の存在も忘れてはならない。今回の飛空艇は、曲線が多用された美しいラインを持った艦となっている。性能その他に関してはまだ不明だが、強力な武装も装備していると思われる。



OTHER CHARACTER

SYSTEM

大幅に変わったシステムをチェック！

シリーズを重ねるごとに、毎回さまざまなシステムが生み出されてきた『ＦＦ』シリーズ。『Ｘ』では、これまでの常識をくつがえす、新たな試みが多数盛り込まれている。ここでは、それらシステムの基本ともいえる部分を、ピックアップして紹介していこう。

基本システム

まずは、プレイする前に最低限知っておきたいゲームの基本事項を解説していこう。『Ｘ』では、従来のシリーズとはまったく異なる部分がたくさんあるので、しっかり予習しておくように！

フル3Dで劇的な進化を遂げた『FFX』

『Ｘ』とこれまでのシリーズの大きな違いは、マップがすべてリアルタイムポリゴンによる３Ｄ表示になり、いわゆるワールドマップがなくなった点だ。感覚的には、これまでのダンジョンマップと町マップがすべて１つにつながっていると考えればいいだろう。ここでは、マップの移動をより快適にしてくれるガイドマップの見方や、セーブの変更点など、覚えておきたい『Ｘ』の基本ポイントをピックアップして紹介していく。これらを頭に入れておけば、来るべき冒険の準備は万全！　戸惑うことなくプレイできるぞ。

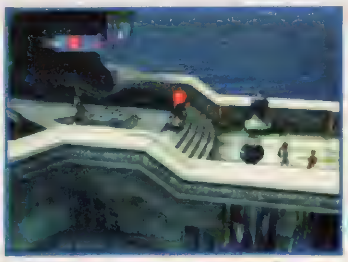
ゲームの基本をチェック

まず基本として押さえておきたいのが、３Ｄマップになったことによる画面の見方の変化。一部の場所を除き、常に画面上にガイドマップが表示されるので、それを参考にマップを探索できるようになったぞ。キャラの操作は✚キーか左スティックで行う。基本の移動が走っている状態で、ⓧボタンを押しながら移動すれば、歩くことができる。

画面の見方

ここでは、移動時と戦闘時の画面の見方を解説していこう。どちらも基本的な画面構成は、従来のシリーズとそれほど変わらない。だが、圧倒的にプレイしやすく改良されているのだ。なお、戦闘についての詳細は、Ｐ.30で解説するのでそちらをチェックしてほしい。

■マップ画面

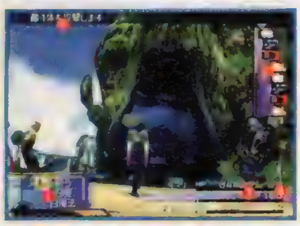


❶操作キャラクター
プレイヤーが操作することになるキャラクター。ティーダ以外になることもあるかも？

❷ガイドマップ
プレイヤーの現在位置を表す。基本は画面左上に表示されるが、カメラワークによってはその位置も変化する。

MAP上の記号
キャラの位置
▶行き先ガイド
■扉　□セーブスフィア

■戦闘画面



❶コマンドウインドウ…そのキャラが選択できるコマンドが表示される
❷ＣＴＢウインドウ…キャラと敵の攻撃の順番を示す
❸キャラクターのＨＰ・ＭＰ…現在のＨＰ・ＭＰを表す
❹オーバードライブゲージ…ＭＡＸになるとオーバードライブ技が使える
❺ヘルプウインドウ…さまざまな説明が表示される

☆戦闘の詳細は……………………P.30へGo!!

CHECK　HDD（ハードディスクドライブ）が『X』と同時に発売

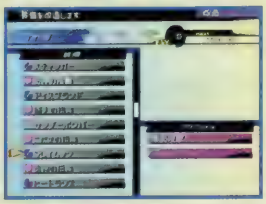
何かと話題のＨＤＤか、ついに発売決定！　ＨＤＤを使って『Ｘ』をプレイすると、通常でも早い戦闘やイベント等の読み込みが、さらに短縮されるらしいぞ。早解きを目指したい人は要チェックだ！　詳しくは、Ｐ.188のＮＥＷＳを見よう



ここに注目！　『X』で変わった3つの基本システムをCHECK!

Shop ショップ　お店の商品すべてがキャラの成長に関係

これまでのシリーズ同様、基本的に武器や防具、アイテムはショップで購入することになる。だが、武器や防具には攻撃力や防御力という概念が存在せず、アビリティ（特別な能力）の効果が付加されることのみに限定された。そのため武器や防具を買う＝キャラの攻撃力や防御力が高くなるわけでないので注意しよう。また、アイテム全般は単体で使用する以外に、武器改造（Ｐ.33を参照）の素材になることが判明した。



▲武器や防具ごとに、付いているアビリティの種類や数が異なる。

区　分	種　類
武器	属性攻撃や攻撃力アップなどのアビリティが付く
防具	属性防御やＨＰアップなどのアビリティが付く
アイテム	ＨＰやステータス異常を回復。改造にも使う

Save セーブ　宿屋いらず（？）の親切機能が充実

セーブはマップの各地に配置されている、セーブスフィアで行うことになる。このセーブスフィアはいろいろな場所に配置されていて、触れるだけで全キャラと全召喚獣のＨＰやＭＰを完全回復してくれる。さらに、ＭＣ2には最大で99カ所までセーブできるようになった。



←これがセーブスフィアだ！

POINT ポイント
●セーブはセーブスフィアで行う
●HP、MPを完全回復
●MC2に最大99カ所までデータを保存可能

Config コンフィグ　快適なプレイ環境を整える!!

カーソルの記憶や字幕の表示のオンオフなど、プレイを快適にするための要素が充実。自分のプレイ環境に合わせて変更し、『Ｘ』のプレイスタイルをベストなものにしよう。

項　目	内　容	項　目	内　容
サウンド	サウンドの出力をステレオかモノラルにするかを選択	字幕	セリフの字幕を表示するか、しないかを選択
字幕の名前	字幕にキャラの名前を表示するか、しないかを選択	カーソル	バトル画面でカーソルの位置を固定するか、しないかを選択
ヘルプ	バトル画面でヘルプウインドウを表示するか、しないかを選択	召喚獣	召喚獣の演出を通常表示するか、ショートカットするかを選択
ガイドマップ	画面上にガイドマップを表示するか、しないかを選択	振動	バイブレーションをオンにするか、オフにするかを選択
よみこみ	ハードディスク（ＨＤＤ）を使用しているときに、データの読み込みに使う媒体をＨＤＤかＤＶＤ－ＲＯＭに変更		

スフィア盤

キャラクターのレベル表示をなくし、プレイヤー自らがキャラクターを成長させていく新システム「スフィア盤」。ここではスフィア盤の仕組みを、ポイントごとにチェックしていく!!

キャラクターを自由にカスタマイズできる成長システム

これまでのシリーズ（『Ⅱ』を除く）にあった、キャラのレベルという概念が存在せず、自分で成長させたい能力を選んでいくことができる「スフィア盤」。一見すると難しそうだが、『Ⅶ』の「マテリア」や『Ⅷ』の「ジャンクションシステム」のように、実際にプレイすれば簡単に仕組みを理解でき、すぐにこのシステムの自由度の高さを実感できる。ここではスフィア盤の概念と成長の流れを順番に解説しつつ、このシステムで注意したい点を、ポイントごとにまとめてお届けしていこう。

スフィア盤ってそもそも何?

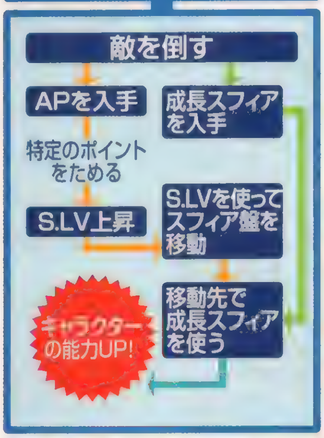
スフィア盤とは、キャラを成長させるさまざまな要素が配置されている、１枚の大きな盤のこと。スゴロク盤のようなもので、盤のマス目には魔法やアビリティが埋めこまれている。なお、すべてのキャラが１枚のスフィア盤上で移動するが、下の図のように出発点は異なる。出発点の周囲にはキャラの個性に合った能力値が置いてある。

■スフィア盤イメージ図



APと成長スフィアの２つを使って能力UP

キャラクター成長の流れ



スフィア盤上を移動して能力値を上げるといっても、よくわからない人もいるはず。まずは左の図を見てほしい。これがキャラクターの成長の大まかな流れだが、やること自体は非常にシンプルなことがわかってもらえると思う。要はマスを移動し、その先にある能力値やアビリティのマスに成長スフィアというアイテムを使うことでキャラの能力値を自分でカスタマイズしていけるのだ。自由度の高いキャラメイクが楽しめるぞ！



◀ルート上に白魔法が多いユウナも、進み方では黒魔法も使える。

CHECK 盤上には障害物も存在する!!

スフィア盤を進めていくと、ある地点で「Lv～スフィアロック」というマスに出くわし、その先に進めなくなってしまう場合がある。このロックを解くには、「Lv～キースフィア」が必要だ（もしLv３スフィアロックがあるなら、Lv３キースフィアが必要）。たいていの場合、この先にはレアなアビリティや魔法が存在するので、何が先にあるのかチェックして、いいアビリティや魔法だったら、率先してスフィアロックを解除していこう。

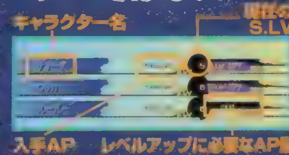


▲ロックには１～４のレベルがあり、レベルが高いほどレアなアビリティがある。

POINT スフィア盤で成長させるときの注意点

1 S.LV＝キャラクターのLVではない!

勘違いしてはいけないポイントが、Ｓ.ＬＶ＝キャラのＬＶではない点。Ｓ.ＬＶはスフィア盤を何マス移動できるかの数値であり、スフィア盤でしっかり成長させなければいつまでたってもキャラは強くならない。





▶まずは敵を倒して、ＡＰを入手してＳ.ＬＶを上げていこう。

APは敵を倒して入手

Ｓ.ＬＶを上昇させるには、ＡＰが必要になる。このＡＰは、敵を倒すことで入手可能だ。基本的に敵が強ければ、入手できるＡＰも多くなる。ただし、戦闘に参加して何か行動しないと（防御でもＯＫ）、ＡＰを手に入れることはできない点は覚えておこう。

2 移動したマスで成長スフィアを使う

２つ目の注意点は、Ｓ.ＬＶを使ってスフィア盤を移動しただけでは、能力をアップさせることができないということ。「すばやさ」や「回避」の能力を上げるには、「スピードスフィア」というように、対応する成長スフィアというアイテムを使う必要がある。基本的に成長スフィアは戦闘終了後に敵が頻繁に落とすので、戦闘を繰り返せば簡単に入手できる。そのためＳ.ＬＶが上がったら、こまめにスフィア盤を移動してキャラを成長させよう。序盤はとりあえず、各キャラのスフィア盤の出発点の周囲の能力を発動していくだけで、大丈夫なようになっているぞ。

▼隣にあるマスの能力も、成長スフィアがあれば一緒に発動することが可能。



成長スフィアは複数存在する



3 行き先は自由! 思いどおりのキャラに育てよう!

最後に注意したいポイントは、スフィア盤は一方通行ではないという点。各マスにはどういう能力が配置されているか、カーソルを合わせるだけでわかるぞ。最終的にスフィア盤をすべて発動させれば、どのキャラでもすべてのアビリティが使えるようになるのだ。かなりやり込みがいがあるシステムだ。





▲▶ティーダの周りには「とんずら」などの戦闘補助系のアビリティが多くあるなど、能力の配置には特徴がある。周囲に何があるのか確認しよう。

バトルシステム

新たな戦闘システムが採用されている『X』のバトルは、前作までと同じ感覚でプレイしているとかなり戸惑うことに。実戦で泣きを見ないよう、まずはCTBの内容をしっかり把握しておこう。

"ATB"(アクティブタイムバトル)から"CTB"(カウントタイムバトル)へ

新たなバトルスタイルで戦闘もパワーアップ!

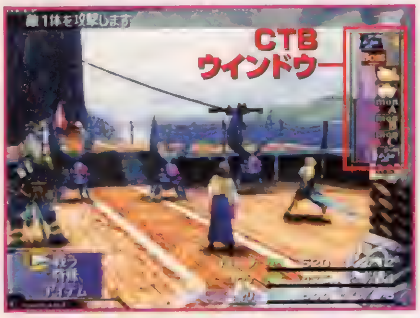
『Ⅳ』以降からシリーズの定番になっていたATBに変わって、『X』ではCTBという新しい戦闘システムが採用されている。これはATBの楽しさを残しつつ、さまざまな戦略的要素を取り入れた思考型の戦闘システムで、細かな戦略と状況判断が勝敗を分ける奥深いバトルとなっているのだ。ここからのバトルシステム編では、CTBの基本になる要素をチェック。モンスターとの戦闘に欠かせない基礎知識の数々を、詳しく解説しよう。

行動順&キャラクターの入れ替え

『X』のバトルにおける最も重要なポイントは、キャラクターの行動順と、戦闘メンバーの入れ替えの2つ。これらの要素をしっかり理解していないと、モンスターとのバトルで生き残ることはできないぞ！

1 味方と敵の行動順が明確にわかる

『X』の戦闘では、画面の右側に表示されている"CTBウインドウ"を見ることで、キャラクターの行動の順番を前もって知ることができる。味方と敵の区別なく、素早いキャラクターから先に行動できるルールは今回も変わっていないので、戦闘中はこまめにウインドウをチェックする必要があるぞ。行動順を踏まえて臨機応変に戦うことで、バトルを有利に展開できるのだ。



1 CTBウインドウで敵・味方の動きをチェック

戦闘中は、CTBウインドウの一番上にグラフィックがあるキャラクターから、行動順番が回ってくる。ウインドウには8つ先の行動順までしか表示されていないが、R1かR2ボタンを押せば、その先を見られるぞ。

2 敵の行動順を考えながら戦おう

行動順の仕組みは、味方が行動したら次は敵、という単純なものではない。素早さに優れたキャラクターは先に行動できるだけでなく、連続で行動できることもあるのだ。HPを回復した直後に攻撃したり、敵が行動する前に連続攻撃で倒すことも可能だ。





▲敏捷さが持ち味のティーダが、先手の行動で素早さを上げる魔法「ヘイスト」を使用！

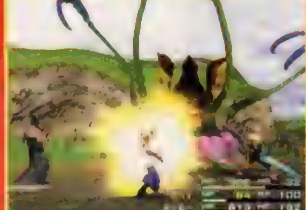
◀すると、敵が1回行動する間に2回の行動が可能になり、戦況はかなり有利になった。

CHECK △ボタン＝防御&行動送り! 操作法も変化

戦闘中はL1ボタンでキャラクターの入れ替え、△ボタンで防御が可能。それ以外の操作は前作までと同じだ。防御にはダメージを軽減する以外に、次に行動するキャラクターに素早く行動順番を送る効果もある

戦闘中のコントロール方法

✚キー	コマンド選択
○ボタン	コマンドの決定・実行
L1ボタン	キャラクターの入れ替え
△ボタン	防御

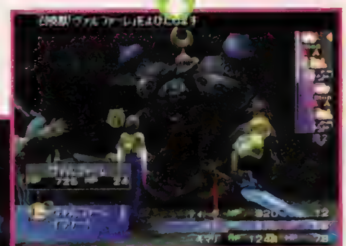


▲ピンチのときは、防御で敵の攻撃に耐えるのも選択肢の1つ。他のコマンドに比べると、再び行動できるまでの間隔が短いのも特徴だ。

2 戦闘メンバーはいつでもチェンジ可能

『X』のパーティは7人まで確認されているが、バトルに直接参加できるのは同時に3人まで。残りのメンバーは後方で待機して、出番を待つことになるぞ。戦闘に参加しているキャラは、コマンド選択中にL1ボタンを押すことで、待機中のメンバーから1人を選んで自由に交代できる。入れ替えたキャラはすぐに行動できるので、交代のリスクはまったくないのだ。ただし、石化や混乱、戦闘不能など、コマンド選択ができない状態のキャラは、魔法かアイテムで回復しないと入れ替えはできない。また、戦闘中の3人が死ぬとゲームオーバーになる。







▲パーティの前に立ちはだかる巨大モンスター！ 出撃中のメンバーでは苦しい相手だ。

◀そこで、待機していたユウナをワッカと入れ替えて、召喚魔法を発動。強敵モンスターに召喚獣が戦いを挑む！

キャラクターの入れ替えが勝負のカギを握る!!

ティーダは素早い敵にも確実に攻撃をヒットさせるが、防御力が高い敵は苦手。黒魔法が得意なルールーは魔力に優れているものの、物理防御力は不安がある。というように、それぞれのキャラクターには長所、短所があり、バトルでの役割はおのずと決まってくる。各キャラクターの総合的な能力をきちんと把握しておいて、戦っているモンスターの特徴や状況に応じてメンバーを入れ替えることも、バトルの大事なポイントになる。



◀味方がステータス異常に陥ったら、白魔法が得意なユウナの出番。回復魔法によるサポートは彼女の役目だ。



▲臨機応変にキャラクターを入れ替えることで、ピンチをしのげる。

アビリティ

スフィア盤（P.29参照）で修得すると使えるアビリティは、技、特殊、魔法の３タイプに分けられる。その効果はとても多彩で、うまく活用すればバトルを有利な展開に導けるものばかりだ。ここでは各タイプの特徴について、詳しく解説しよう。

技　追加効果で敵をほんろう！

敵にダメージを与えると同時に、ステータス異常や能力低下など、さまざまな追加効果を発生させるタイプのアビリティ。MPを消費するので使える回数には限りがあるが、通常攻撃よりもダメージは大きく、さらに追加効果も得られるという実用性の高さが魅力だ。魔法を使うモンスターには沈黙効果のある技、やたらと堅いモンスターには防御力を下げる技、といった感じで使い分ければかなり効果的だぞ。ティーダ、アーロン、ワッカなど、戦士系のキャラクターが比較的早く修得できる。



◀強力なモンスターが相手でも、技の追加効果で能力を封じてしまえば十分に勝ち目はある。

特殊　個性的な効果が魅力！

バトルに参加しているメンバー全員に、命中率アップや魔力アップなどの補助的な効果をもたらすアビリティ。中には例外もあるが、ほとんどのものがMPを消費せずに使うことができる。それでいて戦闘中のキャラクター全員に効果がおよぶので、その利用価値は高いぞ。MPの温存に一役買ってくれる点から見ても、バトルに不可欠なアビリティと言えるだろう。すべてのキャラクターが、それぞれの個性に合ったものを修得していくのもポイントだ。



◀攻撃力と防御力を上げる「はげます」。ティーダが早い段階で修得できる、便利なアビリティだ。

魔法　攻撃、回復の両方で大活躍！

召喚はユウナ専用のアビリティ、敵の技（前作までの青魔法）はキマリのオーバードライブ技になり、『X』で魔法に属するのは白魔法と黒魔法だけになった。とはいえ、その種類は技や特殊のアビリティと比べるとかなり多く、攻撃、回復、戦闘補助と効果も多彩だ。あらゆる局面に対応できるバトルの切り札として、今回もお世話になるぞ。白魔法はユウナ、黒魔法はルールーの得意分野だが、スフィア盤の進め方によっては、他のキャラクターに修得させることもできる。



◀グラビデが炸裂！　敵の物理防御力に関係なく、一定のダメージが見込める黒魔法は攻撃の要だ。

CHECK　オーバーキルとは？

『X』のバトルでは、敵の残りHPを大きく上回るダメージを与えてトドメを刺すと、"OVER KILL"と表示される。これは一種のボーナスのようなもので、オーバーキルを発生させるともらえるAPが増えるなどの特典があるのだ。ただし条件が条件だけに、オーバーキルを決めるには強力なアビリティなどで敵を倒す必要がある。最後にとっておきの攻撃でオーバーキルを狙うか、それとも最小限の攻撃で効率よく敵をしとめるか。そのスタイルに、プレイヤーの個性が反映されそうだ。



▲敵の弱点を突けば、高い確率でオーバーキルが発生するぞ

オーバードライブ

本作の新要素である「オーバードライブ技」は、特定の条件を満たすと使える最強の攻撃技だ。しかし、技のシステムを理解していないと、使いこなすのは難しい。ここではオーバードライブのシステムを、細かく説明するぞ。

ゲージがたまれば使えるオーバードライブ技

オーバードライブ技を使うためには、まず画面の右下に表示されている「オーバードライブゲージ」を、最大までためる必要がある。このゲージが一杯になると、コマンド選択時に"OVER DRIVE"と表示され、オーバードライブ技が使用可能になるぞ。技を使うとゲージは空になり、最初からためなおすことになる。オーバードライブゲージは次の戦闘に持ち越すことができるので、強敵とのバトルにそなえてゲージを温存しておくのも手だ。



体力の下のオレンジのバーがオーバードライブゲージだ

◀オーバードライブゲージは、各キャラに個別に設定されている。黄色の部分がたまっている量だ。



▶ゲージがたまらないと使えないだけに、オーバードライブ技の破壊力は抜群！　ボスクラスのモンスターなど、強敵とのバトルではとくに頼りになる。

ゲージのため方はプレイヤーが選べる

ゲージのため方は、オーバードライブタイプを設定することで自由に変えられる。下で紹介しているのは、そのタイプの一例だ。最初に設定できるのは「修行」のみだが、バトルで新しいタイプを修得すれば、設定の変更ができるようになるぞ。この３つ以外にも、数多くのタイプが存在するのだ。

修行	敵からダメージを受けるとアップ
闘志	敵にダメージを与えるとアップ
憤怒	味方がダメージを受けるとアップ



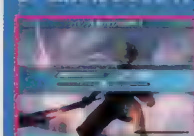
▲バトルをこなすことで、新しいタイプを修得可能。

キャラによってオーバードライブの使用方法は異なる

ひと言でオーバードライブ技と言っても、敵全体を剣で攻撃したり、１つの魔法を連続で放つなど、キャラクターごとに使う技はまったく異なる。さらに、特定の条件を満たさないと威力が落ちてしまう技もあるため、各キャラクターの技の性質はしっかりつかんでから使う必要がありそうだ。

コマンド入力型

アーロンの「[illegible]」、ティーダの「[illegible]」などは、画面に表示されるコマンドを[illegible]内に入力しないと、威力が落ちてしまう。



▲[illegible]

コマンド選択型

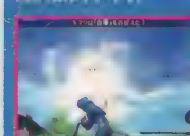
ユウナの「マスター召喚」とルールーの「テンプテーション」は、[illegible]している[illegible]の中から１つを選んで[illegible]するタイプだ。



▲ゲージMAX[illegible]

修得型

キマリのオーバードライブ技「敵の技」は、アビリティの[illegible]でモンスターの技を[illegible]するほど、使える技が増えていくぞ。



▲[illegible]

召喚獣

これまでのシリーズでは、魔法と同じ感覚で使用することが多かった召喚獣たち。『X』ではシステムが一新され、召喚獣はパーティに代わって実際に敵と戦う、強力な仲間として登場する。より身近で頼れる存在になった召喚獣の秘密に、ここでは鋭く迫っていくぞ。



▲ユウナが召喚を発動すると、派手なエフェクトとともに召喚獣が出現する。出現時のエフェクトは召喚獣の個性がよく現れているので、一見の価値ありだ。ちなみに、召喚は魔法とは別枠なので、MPを消費することはない。

1人のキャラとして戦闘に参加

今回の召喚獣は、召喚士のユウナにしか呼び出せない。呼び出された召喚獣は、バトルに参加していた味方と入れ替わって、単体で敵と戦うぞ。召喚獣も通常のキャラと同じように、プレイヤーがコマンドを選択して戦わせるのだ。

▼召喚獣のかたわらには、常にユウナが寄り添っている。





◀召喚獣の能力を駆使して、全力で戦おう！

召喚獣で押さえておきたいポイント

POINT 1 召喚獣の出し入れはプレイヤーの自由

ポイント

呼び出した召喚獣は、コマンド選択で「戻す」を選ぶと戦闘から離脱させることができる。万が一、召喚獣が戦闘中に倒されてしまった場合、回復するまで呼び出せなくなるので、危険な状況になったら「戻す」コマンドで撤退させることも大事だ。



▲召喚獣は1体ずつしか呼び出せないが、離脱させれば別の召喚獣を呼ぶことは可能。

POINT 2 ユウナの成長に合わせて召喚獣も強くなる！

ポイント



▲ユウナの能力が反映されるのだ。

召喚獣たちは戦闘で強くなることはなく、またスフィア盤で成長させることもできない。だがユウナを成長させると、それに合わせてどんどん能力値が上がっていくぞ。

POINT 3 イベントが進むにつれて召喚獣は増える

ポイント



▲召喚獣が増えれば戦闘が楽に。

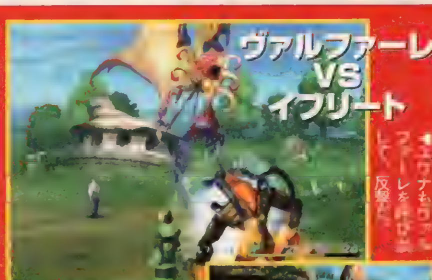
新米の召喚士であるユウナは、最初はヴァルファーレしか召喚できない。だが修行を経て新たな召喚獣を仲間に加えると、呼び出せる召喚獣の数が増えていく。とても頼もしい存在だ。

CHECK 他の召喚士とのバトルも！

「X」の世界にはユウナ以外にも多くの召喚士が存在し、彼らも「シン」を倒す力を得るために修行を重ねている。旅を続けていると、ときにはそんな召喚士たちと出会うこともあるぞ。ユウナにとって先輩にあたる彼らのなかには、召喚獣同士でのバトルを申し込んでくる者もいる。そこで勝負を受けて勝つことができると、アイテムなどがもらえるのだ。



▶志を同じくする召喚士との出会い。ここで勝負を避けたら女がすたる!?



◀ユウナもヴァルファーレを呼び出して反撃だ。



▲戦闘に勝利すると、アイテムや召喚獣に関する重要な情報を得ることができる。このような召喚バトルは、1度きりではなく、旅の途中で何度も発生するようだぞ。

POINT 4 召喚獣もオーバードライブ技を持つ

ポイント

召喚獣たちもまた、ゲージをためることでオーバードライブ技が使える。ここでは3体の召喚獣のオーバードライブ技を、能力的な特徴とあわせて紹介しよう。



猛き烈風の翼 ヴァルファーレ

ユウナが最初から呼び出せる、巨大な鳥型召喚獣。敵の素早さを下げる効果があるソニックウィングと、黒魔法を使った攻撃が得意だ。オーバードライブ技の「シューティング・レイ」は、上空から発射する熱線で敵全体を攻撃する技。少々HPが多い敵でも、軽く一掃できる能力があるぞ。



▲怒りの熱線が敵を貫く！

特殊攻撃
ソニックウィング
オーバードライブ
シューティング・レイ



燃え盛る炎の魔獣 イフリート

これまでのシリーズでもおなじみの、炎の属性を持つ召喚獣。口から火炎弾を発射するメテオストライクに加えて、ファイア系の黒魔法と、バファイなど防御系の白魔法も使いこなす。オーバードライブ技の「地獄の火炎」は、敵全体を空中に跳ね上げて、火炎弾で攻撃する豪快な技だ。



▲猛々しい姿は、まさに炎のごとし！

特殊攻撃
メテオストライク
オーバードライブ
地獄の火炎



天空より来る氷の女王 シヴァ

優美な外見にますます磨きをかけて登場の、氷属性の召喚獣。敵の頭上に鋭くとがった氷を落としてダメージを与える天からの一撃には、敵の動きを封じる効果もある。オーバードライブ技の「ダイアモンドダスト」は、すべての敵を氷で包みこみ、そのまま破壊してダメージを与えるぞ。



▲すべてを凍らせる絶対零度の攻撃！

特殊攻撃
天からの一撃
オーバードライブ
ダイアモンドダスト

NEW SYSTEM

武器・防具の改造

『X』ではある程度ストーリーを進めると、武器、防具の改造ができるようになる。プレイヤーの好みにあわせて装備品をカスタマイズできる、改造システムの内容を徹底チェックだ！

属性やアビリティを付加して装備品の性能を高めよう!


▲装備品の改造は、戦闘シーンのグラフィックにも反映される。グラフィックの変化を楽しめるのも改造システムのポイントだ。

本作に登場する武器、防具には、右で解説している属性の力や、装備したキャラにさまざまな効果をおよぼす特殊効果(オートアビリティ)がついている。ここで紹介する装備品の改造システムは、好みのオートアビリティを選んで、手持ちの武器、防具につけられるというものだ。このシステムを活用すれば、敵の弱点にあわせて使い分けられるように炎、氷、雷、水の属性を持つ武器を1つずつ用意したり、愛用の防具に毒や石化などのステータス異常を防ぐアビリティをつけるなど、必要に応じて自由に装備品をカスタマイズできる。独自の発想で装備品を強化する楽しさを持ちつつ、バトルの攻略にも直結している画期的なシステムなのだ。

CHECK

『X』の属性は炎、水、雷、氷の4つ

属性の関係

バトルの重要なポイントになる属性は、今回は炎、氷、雷、水の4種類のみ。右の図を見ればわかるとおり、属性の相性も明快なので、すぐに覚えられるだろう。なお、同じ属性で攻撃した場合は、吸収効果になるぞ。



改造の手順&注目ポイント

ここでは装備品を改造する手順を、改造システムの注目ポイントとあわせて詳しく解説！ アビリティをつけるときの注意点など、細かい点も要チェックだぞ。

アイテムや成長スフィアを使って改造しよう

装備品につけられるオートアビリティには、それぞれ付加するために必要な材料が設定されている。右の写真を例に取ると、水攻撃のアビリティをつけるには「魚のウロコ」が4つ必要で、これが足りない場合、水攻撃のアビリティを付加することはできないというわけだ。改造するには、さまざまなアイテムが必要になるぞ。

改造画面の見方



❶付加できるアビリティ
改造したい装備品を選ぶと、ここに付加できるアビリティの一覧が表示される。この中からつけたいものを選ぶのだ。

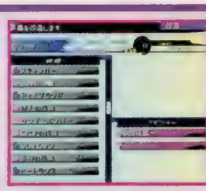
❷必要な材料
オートアビリティをつけるために必要な材料を表示。アイテム名の下の数字は左側が現在所持しているアイテム数、右側が改造後に残る数を示しているぞ。

❸改造する装備品
改造する武器、防具のパラメータが、ここに表示される。すでにつけられているアビリティの確認に加えて、付加できるスロットがいくつ残っているかのチェックも可能だ。

改造の手順

1 装備品の選択

まずは手持ちの武器、防具の中から、改造したいものを選ぶ。オートアビリティをつけられるスロット（アビリティ欄にある空欄）の数は装備品ごとに異なり、スロットが一杯になっている装備品には、それ以上アビリティを付加することはできないぞ。


◀スロットの数が多い装備品ほど、改造のしがいがあるのだ。

2 アビリティの選択

改造する武器、防具を選んだら、次は付加するオートアビリティを選ぶ。優れた効果を発揮するものほど貴重なアイテムや成長スフィアを材料に使うので、つけるオートアビリティは、材料の損失も考慮して慎重に選ぶ必要があるぞ。


◀貴重なアイテムを使ってまでつける価値があるか、その判断が重要だ。

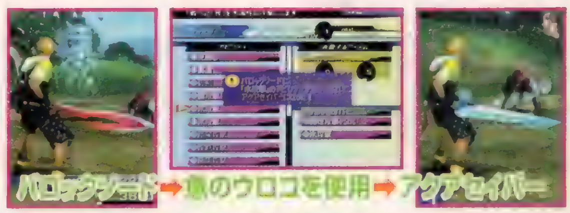
3 改造完了

オートアビリティを装備品につけたら、それで改造は完了だ。その装備品を身につけると、付加したオートアビリティの効果が自動的に発動する。改造は戦闘中でなければいつでも可能なので、出現する敵の特徴を踏まえて装備品を加工する、なんてこともできるのだ。


◀一度付加したアビリティは外せない。よく考えて改造しよう。

改造すると装備のグラフィックも変化

新たな属性を付加したり、特殊な追加効果をつけるなど、装備品の性質を大きく変える改造をすると、改造後に名前が変わることがある。この名前が変わった装備品は、なんと戦闘シーンでのグラフィックも変化しているのだ。バトルでの性能だけでなく、見た目の美しさも意識して武器や防具を改造するのも楽しいかも？



武器と防具では同じアイテムでも効果が異なる

同じ材料を使って武器と防具を改造した場合でも、付加されるアビリティは違ってくる。たとえば、武器に水攻撃のアビリティを付加する「魚のうろこ」を使って防具を改造すると、付加されるアビリティは水半減になるぞ。つまり、基本的に武器には攻撃効果のアビリティ、防具には防御効果のアビリティがつけられるというわけだ。



戦闘での武器、防具の付け替えが重要

武器、防具にさまざまなアビリティをつけても、バトルで活用しなければ宝の持ちぐされ。敵の特徴に応じて使い分けてこそ、その真価が発揮されるぞ。


▶戦闘中でも装備品の付け替えは可能。活用せよ！

7月19日(木)発売の増刊電撃プレイステーションD45で『X』を最速攻略

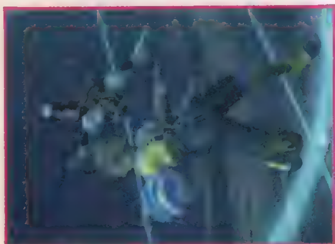
お楽しみ要素

お約束のやり込み要素も健在!!

『VI』の劇場イベントや『VII』のゴールドソーサー内のミニゲームなど、『ＦＦ』にはさまざまなお楽しみ要素が盛りだくさん！　もちろん、今作でもそんなお楽しみ要素は健在だ。現在判明しているブリッツボールに加え、さらに２つの要素をお教えするぞ!!

ハマリ度120%!『X』のお楽しみ要素をピックアップ

豊富なミニゲームや、奥深いやり込み要素など、思わず本筋を忘れて熱中してしまうお楽しみ要素が数多く用意されているのも『ＦＦ』シリーズの大きな魅力。もちろん本作でも、プレイヤーを魅了するミニゲームや楽しい仕掛けが、たっぷり用意されているぞ。ここでは発売直前の大サービスということで、そんなお楽しみ要素の一部を大公開！　すべてチェックすれば、発売日がさらに楽しみになること間違いなしだ。



◀人々の身近な娯楽として、『X』の世界に深く根ざしているブリッツボール。物語と密接にからむだけでなく、ミニゲームにもなっているのだ。



▶ファンの人にはうれしい、チョコボの最新情報もお届け！　今回もきっと、その背中に乗れる……はず？

お楽しみその1　スピーディー＆スリリング ティーダも参加する ゲーム内ミニゲーム　ブリッツボール

巧みな戦略で勝利を目指せ！

「X」の世界のメジャースポーツであるブリッツボールは、簡単に説明すれば、水中で繰り広げられるアメフトのような球技。このブリッツボールが、ミニゲームとしてプレイできるぞ。ゲームの内容は、ブリッツボールの戦略性を反映させた、スポーツシミュレーション的なもの。プレイヤーはティーダをはじめとした味方チームのメンバーを操作し、パスやシュートなどのコマンドを駆使して勝利を目指すのだ。



◀攻守が目まぐるしく入れ替わる試合展開は、スピーディーかつスリリング。常に変化する状況に対応する判断力と、試合の主導権を握る作戦能力が求められる。

追真の水中競技



シュート炸裂

▶ブリッツボールのスター選手であるティーダ。彼の本来の能力が、このミニゲームで爆発するのだろうか!?

お楽しみその2　FF シリーズのマスコット　チョコボ登場

野生のチョコボに会える！



▲野生のチョコボとの出会い。デブチョコボなど、他の種類も登場するのか？

乗り物に、召喚獣に、果てはアイテムの管理人（？）にと、シリーズを通して幅広い活躍を見せているチョコボ。前述のチョコボ騎兵隊の存在から、「X」の世界にも生息することがわかっていたが、ティーダたちと関わりを持つかは不明だった。しかし今回の最新情報で、野生のチョコボと出会えることが判明したぞ！　これでまた１つ旅の楽しみが増えたのだ。

ミニゲームも用意されている!?

▶チョコボの背に乗って草原をかけるティーダ。風船が落ちているところを見ると、もしかしたらミニゲーム!?



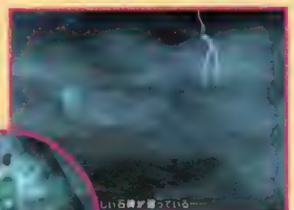


◀「訓練成功ね！」というメッセージが気になるところ。目標タイムなどが設定されているところをみると、どうやらタイムを競うミニゲームらしいが……。もしかして、またチョコボを育てられるのかも。

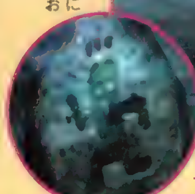
お楽しみその3　サボテンダーの石碑の謎

はりせんぼん再び!?

「はりせんぼん」でプレイヤーを恐怖のどん底に落としたモンスターといえば、言わずと知れたサボテンダー。謎多きこのモンスターは、今回も登場するようだ。暗雲たれこめる荒野にひっそりと置かれた石碑。その石碑には、サボテンダーの壁画が描かれている。荒野、石碑、壁画。この不可解な符号が示すものは何か。興味は尽きない。



▶荒野で怪しい石碑を発見。なにやら、秘密のにおいが……。



この壁画は？

◀この特徴的なランニングポーズは、まぎれもなくサボテンダーだと思われるが？

サボテンダー（？）に遭遇！



▶そして、試行錯誤の末に石碑の謎を解き明かしたパーティの前に、ついにサボテンダーが出現！　と思いきや、名前の最後には〝?〟マークが。ということは、このサボテンダーはニセモノなのか？　その真相は実際にプレイしてみてのお楽しみだ。

『FFX』プレイレポート

「FFX」の魅力を3つの視点から検証！ ここでは本誌「FF」班による「X」の先行レポートをお届け。「X」になってどう変わったのか、気になる人は要チェック!!

イベント&演出



本郷直樹
プレイ時間 80時間
好きなキャラ リュック

シリーズの方向性の完成形

クリア後の感想は、「美味かった」。この一言に尽きます。まさにお腹一杯の充実感。イベントや演出の話に入る前提として、ストーリーが抜群によくできており、そのうえボイスの演出が入ったことで、ドラマとしての完成度は過去シリーズ最高のデキと言えます。シリーズ特有の（人によっては欠点ともとられがちな）飛ばせない長〜いイベントも、今回に限ってはまったく苦になりませんでした。物語性を重視するようになった「Ⅳ」以降、シリーズが目指していた方向性が、ここへきてようやく結実した、そんな印象を受けました。

よいイベントは、よいシナリオがあってこそ

イベントが連続で発生し、その合間にゲームをやっている印象が強いこのシリーズですが、今回このスタイルが成功している最大の要因は、やはり勢いのあるストーリーに裏打ちされた抜群のセリフ回しでしょう。これに効果的な演出が組み合わさり、物語にグイグイと引き込ませるパワーを生み出しています。「X」では、グラフィックや音声などのすべての演出が、ストーリーを盛り上げるための要素として、ちゃんとかみあっています。逆にいえば、シナリオが悪ければ、すべてがカラ回りとなってしまうわけですから、やはり今回最大のポイントは、物語なのだと思います。とにかく密度が濃く、最後まで破綻せず、それでいてキャラクターの性格や考え方などがしっかりと掘り下げられた今回の物語は、ゲーム全体で見てもトップクラスに入ると思います。「Ⅵ」以降のシリーズには、物語の設定が複雑でわかりづらかったという意見もありましたが、今回は冒険浪漫の王道を行く直球勝負なので、ストレートに感情移入ができます。

キャラ&ストーリー



H・O
プレイ時間 45時間
好きなキャラ アーロン

統一した世界観が生み出すハーモニー

まだ発売前なので、ストーリーについては深く突っ込んで語ることはできませんが、なんといっても今回はストーリーの核となる部分がしっかりしていて、矛盾点や疑問が感じられないのがすばらしいです。今までのRPGでは、主人公を含めた登場キャラたちはその世界のことを知っていて、プレイヤーだけが世界を知らずに置いてけぼりを食うという状況になり、途中から「？」みたいなことがありました。けれども「X」はティーダ＝主人公の視点を使って、徐々に世界のことを知っていくという構図になっているため、まったく違和感なくプレイできました。知らない土地を旅して、徐々に慣れていくという部分でティーダと自分が常に重なっているのが、とてもよかったですね。以前開発者の方がインタビューでも話されていましたが、シナリオが先にでき上がって、ゲームがシナリオに沿ってできていったということが、完成度を高めた大きな要因ではないでしょうか。そして、シナリオのよさはそのまま、登場キャラのよさでもあります。「FF」シリーズはすべてプレイしている私ですが、今までで一番主人公に好感を持てました（笑）。さらに美男美女ばかりでなく、ワッカやアーロンといったような渋めのキャラも、しっかり作りこまれているのもポイントが高かったですね。個人的にお気に入りはアーロン。キャラの渋さはもちろんのこと、○○の強さといったらもう（笑）。あとは少し演出的なことにもなりますが、キャラに声がついたのは大正解だと思います。声が入ることで、逆にしらけるのではという心配をしていましたが、この物語とキャラなら、声があるほうが圧倒的にゲームが盛り上がります（えっ、あの人がこのキャラを!?という方も声を担当しています）。本当にお世辞なしでPS２があるなら、いやPS２を買ってでもプレイしてもらいたい作品です。

バトル&システム



がんのじ
プレイ時間 20時間
好きなキャラ キマリ

バトルの楽しさは特筆もの！ 親切なシステムも◎です

素敵です、キマリ。惚れました。あ、僕はバトルとシステムの話をするんでしたね、はいはい。システムの話から始めると、今回は「プレイヤーに寄り添ったシステム」という印象が強いです。プレイヤーが快適に遊べるようにするには、どうすればいいか。それをとくに意識して作りましたという努力のあとが、システムの随所から伝わってきます。僕の場合だと、フィールド画面のマップで進むべき方向と、入れる場所と、移動できる範囲を明確に示してくれたのがありがたいですね。おかげで道に迷わずにすむし、宝箱やアイテム探しも楽にできます。スフィア盤での成長や装備品の改造など、新しいことができるようになるたびに、チュートリアルで解説してくれるのもうれしいですね。斬新な成長システムのスフィア盤は、説明だけだと少しわかりづらいですが、実際に試してみるとすぐに理解できます。最初は敷かれたレールの上を進んでいる感じで物足りなく感じるかもしれないのですが、自分で進路を選べるようになると一気に楽しくなりますよ。装備品の改造など、他のシステムにもそれぞれ違うおもしろさがあって、好感が持てるのです。ただ、ここまで完成度の高いシステムを構築していながら、装備品の整理が自動でできない（手動ならできる）というのが残念です。ゲーム全体のデキから考えれば、大したことじゃないようにも思えるのですが、う〜む。では、バトルに話を進めましょう。って、もうほとんどスペースないじゃないですか！　今回のバトルは、キャラクターの行動順番や入れ替えを考えて戦う感覚が思考パズルのようで、前作までのATBとはまた違った楽しさがあります。それに何より、キャラクター同士のセリフのやり取りが、いい感じでバトルに華を添えているのです。これは本当にいいですよ。ああ、その楽しさを伝えきれなくてごめんなさい！

次号Vol.184（7月27日発売）から『FFX』怒涛の攻略スタート!!


ついにできたを
KOEI
一騎当千の極み。
今秋披露。
真
三國無双
SHIN・SANGOKUMUSOU
2
戦友となる2人協力プレイ、敵対する2人対戦プレイを実現。
PlayStation®2 6,800円
NO RESALE
コーエーの最新情報はこちら ●www.gamecity.ne.jp テレホンサービス TEL.045-561-8000(TVゲーム)・TEL.045-561-1100(PCゲーム)
■本ソフトは発売より9カ月間の中古販売を禁止します。■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。


命運とともに。
株式会社コーエー
www.koei.co.jp TEL.045-561-6861(代)

『サモンナイト2』



我が魔力に応じて…
異世界より来たれ！ 召喚

  キャラクターデザイン 飯塚武史 シナリオ 都月狩

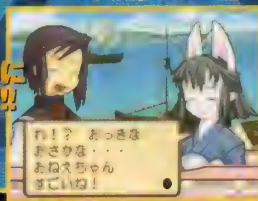
のすべてがわかる8P総力特集!!!

今度はDISC2枚組！

ストーリーからシステムまでパワーUPした『2』の魅力を徹底チェック!!

ファンタジー世界を舞台に描く壮大なストーリー、AVGとS・RPGを融合させたゲーム展開が好評を博した「サモンナイト」。その続編となる今作は、DISC2枚組という大ボリューム！ ストーリーはもとより、システムなども飛躍的にパワーアップしているのだ。今回は「2」に秘められた魅力のすべてを徹底チェック！ ストーリーとキャラクター、ゲームシステムの3つの視点から気になる情報の数々をお届けしよう。これを見ずして「サモンナイト」は語れない！

ストーリーはさらに壮大なスケールで!!



▶味わい深いストーリーが数十話にわたって、じっくりと描かれていくぞ。


◀前作でも十分に充実したものだった戦闘だが、さらにいくつかの新要素がプラスされて、ますます奥深くなったぞ。

戦闘に導入された新要素にも注目！

Point Check! 前作を遊べば『2』のストーリーがもっと楽しい！

ある日突然、現実世界から異世界「リィンバウム」へと召喚されてしまった主人公と仲間たちの冒険を描いた前作『サモンナイト』。彼らは、のちに「無職の派閥の乱」と呼ばれる事件に巻き込まれる。強大な魔力を秘めた宝珠をめぐって、謎の組織との壮絶な戦いを繰り広げていく。このとき彼らは各地を旅していき、さまざまな出会いと別れを繰り返しながらたくましく成長していく。そして、最後には組織の黒幕を倒し、世界を滅亡の危機から救うのだった……。そして今作！ 舞台こそ前作とは違うものの、お話は完全に続いている。もちろん、前作をプレイしていない人でも楽しめる作りにはなっているが、プレイした人にとってはおもしろさがさらに倍増することは間違いない！ 期待していてほしい!!



◀懐かしい顔ぶれが勢ぞろい。ちょっぴり成長した彼らの姿を見ることができるぞ。

▶相変わらずマイペースのミモザ。もちろん、相棒のギブソンも一緒。

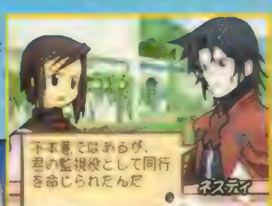


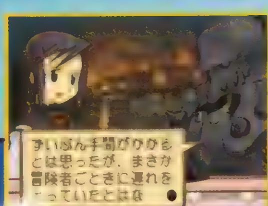
おなじみのキャラクターが多数登場！ ストーリーを盛り上げる!!

Story ●ストーリー 新米召喚師の旅から始まるちょっと不思議な冒険物語

物語の舞台は、魔法の力が現存する異世界「リィンバウム」。聖王都ゼラムで召喚師を統括・養成する組織「蒼の派閥」の召喚師である主人公は、視察の旅という任務を与えられる。こうして王都を旅立った主人公は、運命を変える一大事件に巻き込まれることに…。

▶兄弟子のネスティを監視役として、主人公はあてのない旅へ…。





◀多くの仲間たちとの出会いが待っている。

SUMMON NIGHT サモンナイト2

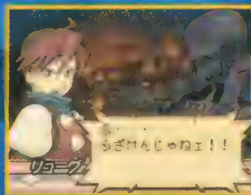
この夏イチ押しのS・RPG「サモンナイト2」の発売日まで残すところあとわずか！ 多くのファンが期待するこの話題作を今回も新情報を交えながら、キャラクターやシステムまで、全部まとめて一挙大紹介!! "召喚"というキーワードから生まれた魅力を8ページに凝縮してお届け！

PS	S・RPG	サモンナイト2	82	▶バンプレスト
				▶¥5,800
			▶MC（1ブロック）	

●キャラクター紹介

Character 新キャラクターも交えて23人の登場人物を紹介!!

今作では、個性豊かなキャラクターがたくさん登場することも大きな魅力の1つ。ここでは、新たに存在が発覚したイオスとゼルフィルドを含めて、総勢23人のキャラクターを一気に紹介するぞ。主人公をはじめ、彼らを中心に恋と友情と冒険の物語が巧みに描かれていくのだ。ちなみに、ミモザとギブソン、シオンの3人は前作にも登場していて、ほかにも数多くの前作キャラが存在するかも…。



▲ここで紹介しているキャラの多くは、仲間として一緒に戦ってくれるぞ。



▶主人公の前に堂々と立ちはだかるイオスとゼルフィルド！　彼とは幾度となく刃を交えることになる。



▲物語は、主人公たちが冒険を通じて成長していく過程をドラマチックに描いていく。



優れた才能を秘めた新米召喚師

マグナ

本編の主人公で、召喚師を束ねる組織「蒼の派閥」に属する新米召喚師。のんきでお気楽なところがあり、普段からぐうたらした生活を送っている。だが、やるときはやるタイプ。

主人公の兄弟子 ネスティ

主人公と同じ蒼の派閥の召喚師。師であるラウルのもとで召喚術を学んでいる。その性格は、理論派にして毒舌家。とくに、主人公に対しては厳しい口調で接する。

レルム村の聖女 アメル

森の奥深くにあるレルム村に住んでいる心優しい少女。どんな傷も癒す、不思議な力を秘めていることから「聖女」と呼ばれ親しまれている。おひとよしな性格で、子どもをあやすのが得意。

鬼妖界・シターンの護衛獣 ハサハ

純真無垢な心を持つ妖狐の化身。普段は無口だが、その思いを一生懸命に伝えようとする仕草がまたかわいらしい。いつも大切そうに宝珠を抱えている。お昼寝と油揚げが大好き。

機界・ロレイラルの護衛獣 レオルド

有能にして主に忠実な機械兵士。的確に状況を察する判断能力と、高い戦闘能力を誇る。主人公と出会い、人間的な感情を学ぶ。

幻獣界・メイトルパの護衛獣 レシィ

人間の容姿と2つの角を合わせ持ったメトラル族の少年。気弱でおとなしく、暴力に対して強い嫌悪感を示す。病気が原因で頭の角を失い、本来の力を発揮できずにいる。

霊界・サプレスの護衛獣 バルレル

見た目は少年だが、永いときを生きてきた正真正銘の悪魔。生意気で口が悪く、子どものような性格をしている。お酒が大好物なのだが、その姿のせいで飲ませてもらえないらしい。

お調子者の冒険者 フォルテ

ケイナとコンビを組み、大陸各地を旅する剣士。腕は確かなのだが、根っからのお調子者でいつもくだらないことを口にしては、ケイナに裏拳でつっこまれている。

記憶を求めて旅する巫女 ケイナ

美しい黒髪が印象的な女の子。フォルテに出会うまでの記憶を失っていて、その記憶を取り戻すための手掛かりを探している。フォルテと旅をするうちに、説教癖がついてしまった。

金の派閥の小さな召喚師 ミニス

蒼とは別の召喚師集団「金の派閥」の有力召喚師・マーン家の一員。今はまだ見習いの身だが、いずれは叔父のような立派な召喚師になりたいと思っている。負けず嫌いで、ちょっと泣き虫。

Point Check! 主人公は2人、護衛獣は4人のなかから1人を選択

このゲームには、主人公が男女1人ずつ（マグナとトリス）いて、プレイヤーはどちらかを選んでプレイすることになる。また、護衛獣も同様にハサハ、レオルド、レシィ、バルレルの4キャラのなかから選択する。ここで紹介する各キャラの詳細を読んで、キミ好みのキャラを選択しよう!!





平和を愛する自警団の隊長 ロッカ

レルム村の自警団でリーダーを努める少年。子どもを見ると、ついつい世話を焼いてしまう優しさを持つ。双子の弟リューグとは、あまり仲が良くない。

熱き闘士を秘めた戦士 リューグ

ロッカの双子の弟。だが、性格はまるっきり正反対で好戦的。口べたなせいか、冷たいヤツと思われがちでもある。養父のアグラのもとで育てられ、アメルとは兄妹も同然の間柄。

港町ファナンの用心棒 モーリン

ファナンで用心棒をしている女格闘家。幼い頃から道場の師範でもある父親のもとで武道を学び、現在に至る。おおらかで人なつっこい性格。誰とでもすぐに仲良くなる。

神出鬼没のバイト少女 パッフェル

「ゆとりのある老後」のためにお金を稼いでいる女の子。いくつものアルバイトを掛け持ちし、多忙な日々を送っている。どんな窮地でも得をする類い希な強運の持ち主でもある。

鋭い観察眼を持つ中年刑事 レナード

名も無き世界から召喚された刑事。召喚主が死んでしまったために、もとの世界に戻れず「はぐれ召喚獣」となる。刑事としての経験から得た知識と鋭い観察眼で、物事を冷静に判断する。

好奇心旺盛な召喚師の末裔 ルウ

蒼や金など、いずれの派閥にも属さない召喚師一族の末裔。幼い頃から人里離れた森の奥で暮らしていたためか、外界に強い好奇心を持っている。

マイペースな姉御肌の先輩 ミモザ

蒼の派閥の召喚師で、主人公やネスティの先輩にあたる。おおざっぱな性格で、家事全般とデスクワークは大の苦手らしい。何事も自分の目で確かめないと気がすまない行動派。

研究熱心な知性派召喚師 ギブソン

ミモザのパートナー的存在で、やはり蒼の派閥に属している。ミモザとは正反対にデスクワークを得意とし、体力勝負が苦手。何かと主人公を気にかけ、手助けしてくれる。

気さくで温厚な屋台の店主 シオン

聖王都を中心に商売をしている「蕎麦処・あかなべ」の大将。物腰が柔らかく、主人公の相談相手になってくれる。外見は若いが、実年齢は不詳。

屈強な肉体を持つ木こり アグラ

アメルの祖父であり、ロッカとリューグの育ての親。レルム村に住み、周りからは「アグラ爺さん」と呼ばれ親しまれている。老人とは思えない屈強な肉体を持つ。

特殊部隊を率いる少年 イオス

黒騎士の忠実な腹心として、特殊部隊を指揮する少年。黒騎士の軍勢を率いて任務を遂行する。彼自身も槍術に長け、歴戦の騎士にも引けを取らない実力を持っている。

忠義のために戦う機械兵士 ゼルフィルド

イオスと同じ国に仕える機械兵士。ある場所から発掘され、自らの意志で戦場へと身を投じる。射撃能力に秀でた性能と索敵能力を搭載する。

明るく陽気なムードメーカー



トリス

本編の主人公。蒼の派閥に属する召喚師[illegible]だが、その[illegible]である家名を[illegible]ない。ちょっぴり[illegible]で調子に乗りやすい性格。[illegible]しっかりする[illegible]もある。

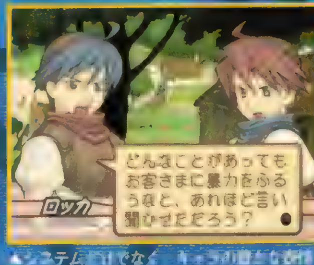
●システム紹介

System ゲームシステムの基本知識を3つのパートに分けて紹介!!

ゲームは1話単位でストーリーが描かれる各話構成。その大部分を占めるのは、キャラ同士の会話を中心としたAVGパートと、高低差のあるマップで戦略性の高い戦闘が展開するSLGパートの2つ。その間には、街の中を自由に移動できる街パートとパーティ編成を目的とする編成パートが挿入される。以上、4つのパートを繰り返すことで、ゲームが進行していくのだ。各パートには、今作ならではの画期的なアイデアが満載!! ここでは、ゲームの流れに合わせて、新システムを交えながら基礎知識を紹介しよう。



◀マルチシナリオ方式で選択肢によって展開が変化。



▲システムだけでなく、キャラの個性的な表情や会話の掛け合いも楽しみの1つ。

▼SLGパートでは、召喚システムにさまざまな新要素が盛り込まれている。



AVG+街パート

情報集めは冒険の基本! 街の中を移動して人々と会話しよう

各話共通して、最初はAVGパートが挿入される。ここでは、個性豊かなキャラたちによる会話によって、ストーリーが描かれていく。また、途中には選択肢も発生し、これによってストーリー展開が変化することもあるぞ。AVGパートが終わると、次は街での自由行動。マップ上には、いくつもの移動ポイント(青い点)が点在し、キャラが「EVENT」マークの表示されている場所に移動すると、イベントが発生するのだ。



▲R2ボタン+×ボタンで、メッセージの高速スキップも可能。快適に遊べるぞ。



EVENTマークの場所に移動すると戦闘イベントが発生!!



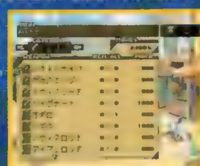
▲いくつかのフラグを立てると、マップ上に「EVENT」マークが出現する!!
▶赤色の移動ポイントは、街やアジトの出入口。ココに移動するとマップ画面が切り替わる。

4つの施設を利用すればゲームがより快適に

ショップ

武器防具からアクセサリまで品揃えが充実!!

ショップでは武器、防具、アクセサリ、道具(回復アイテムなど)を売買できる。装備アイテムは、「試着」して装備後のパラメータを確認できるので、とっても便利。また、ストーリーが進むにつれて、より強力な武器や防具が売られるようになっているぞ。



アジト

セーブが可能! 仲間との会話も楽しもう

アジト内では、街と同じようにマップを移動することになる。キャラが表示された場所に移動すればイベントが発生し、自室ではゲームデータのセーブが可能だ。キャラの能力確認や装備変更など、さまざまなコマンドが実行できる。

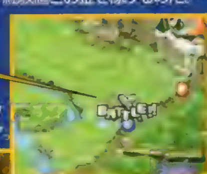


フリーバトルエリア

いつでも自由に戦闘して経験値&お金を稼ごう!

アジト同様、街の外もマップが存在する。ここにあるフリーバトルエリアでは、自由に敵と戦うことができるぞ。エリアごとに敵の強さが違うので、自軍の戦力に合わせて、経験値とお金を稼げるのだ。

このマークが目印!!



▶剣の形をしたマークがフリーバトルエリア。

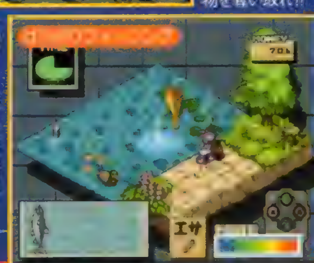

◀敵は何度でも出現する。繰り返し戦って、好きなキャラのレベルを上げよう。

ミニゲーム

ミニゲームをクリアしてごほうびアイテムを入手!

街の中には、ミニゲームを遊べる場所もあるぞ。その種類も前作から倍以上に増えて、遊びごたえ満点! しかも、クリアすることに、ごほうびとしてアイテムをもらえるのだ。ここでは、そのうちの2種類を紹介。


◀「だるまさんが転んだ」ゲーム。猫を操作して、獲物を奪い取れ!!



▶釣りゲーム。操作も簡単でボタンを連打するだけでOK。

Point Check!

恋愛要素もアリ! 選択肢で好感度が変化

前作で好評だったマルチシナリオ&エンディングは今作でも健在! 仲間キャラには好感度が設定され、これによってストーリー展開が変化。一番好感度の高いキャラとのエンディングにも大きな影響を与えることになるのだ。好感度は選択肢や、各話の最後に挿入される会話イベントでもアップするぞ。

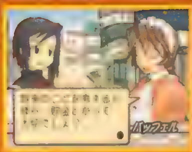


◀夜会話で選べるキャラは1人。誰を選ぶか迷っちゃうよね。

ゲームの流れ

1 AVGパート

[illegible]



2 街パート

[illegible]



3 パーティ編成

[illegible]



4 SLGパート

[illegible]





パーティ編成

戦闘態勢を万全の状態に整えて ベストメンバーで戦いに挑め!!

このパーティ編成では、右にある5種類のコマンドがそれぞれ実行可能。編成画面でコマンドを選択し、出撃キャラの選択や装備変更などを行う。各コマンドの役割は、右で詳しく解説しているので、必ずチェックしておこう。そして、戦闘の準備が整ったら、いよいよ出撃。出撃選択画面でスタートボタンを押せば、SLGパートに突入するぞ。パーティバランスをよく考えて、どんな敵にも対応できるようにしておこう。



▲編成画面。戦闘態勢をしっかり整えないと、敵に勝利するのは難しい

状態

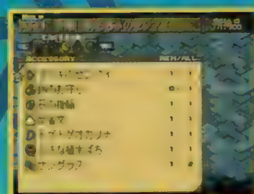
キャラのレベルやHP、攻撃力や防御力などのパラメータ、固有の特殊能力を閲覧することができる。装備アイテム（武器、防具、アクセサリ、召喚魔法）も変更可能で、編成における一番重要なコマンドといえるだろう。また、これらの情報はR1orL1ボタンで切り替え可能だ。パラメータの[illegible]



▲スッキリとしたパラメータ画面は、とっても見やすくなっている。

所持品

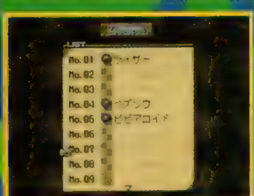
現在所持しているアイテムを確認するためのコマンド。このとき、各アイテムの所持数が表示される。また、カーソルを合わせることで、装備品のパラメータや消費アイテムの効果を見ることができる。なお、消費アイテムは仲間キャラが共有する形式になっていて、戦闘時はどのキャラでも自由に使うことが可能。



▲R1orL1ボタンでページ切り替え。各系統のアイテム一覧を表示

召喚辞典

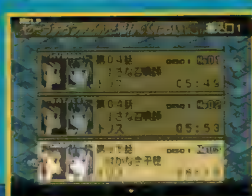
現時点までに見たことのある召喚術のリストを閲覧できる（敵が使用したものはリストには追加されない。スポット参戦したキャラクターの所持していたものは追加）。また、すでに発見している召喚術（詳細はP.45参照）の組み合わせも表示されるので、かなり重宝するはず。有意義に活用しよう。



▲召喚魔法は、コレクション的な要素と[illegible]も楽[illegible]

セーブ

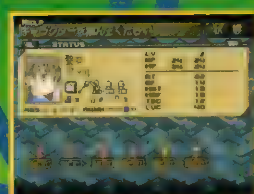
文字どおり、その時点の状態をセーブするコマンド。もし、戦闘に敗北した場合は、セーブしたポイントからやり直すことになる。当然のことだが、戦闘中にはセーブをすることができないので、注意すること。ちなみに、今作では、1つのメモリーカードに最大15カ所までセーブデータを作成することが可能だ。



▲データには、話数やどのポイントでセーブしたかが表示される

出撃選択

ここでは、仲間キャラの中から戦闘に参加するキャラを選出する。戦闘に参加できるキャラは、最大8人まで。キャラにカーソルを合わせ、○ボタンで参加、不参加を切り替えるのだ。ただし、特定のキャラが強制的に出撃させられてしまう場合もあるので、メンバー全体のバランスを考えることが大切。



▲「ENTRY」と表示されているのが[illegible]する[illegible]

パラメータ画面の見方



①キャラクターの称号 称号は職種と現在の習熟度を表す。成長してクラスチェンジをすると、称号名は変化する。 ②キャラクターの名前 名前は変えることもできる（最大6文字まで） ③キャラクターのレベル ④現在のHP／HPの最大値 ⑤現在のMP／MPの最大値 ⑥攻撃力 ⑦防御力 ⑧魔法攻撃力 ⑨魔法防御力 ⑩クリティカルヒット等の各種判定に影響する値 ⑪運の良さ ⑫移動力 ⑬登れる段差の限界数値 ⑭下りられる段差の限界数値

⑮攻撃タイプ
縦振りや横振り、突きや射撃など、武器による攻撃方法のタイプ（全7種類）を表す。タイプごとに攻撃範囲（段差も含めて）が決まっている。

⑯待機型
敵の直接攻撃を受けた際の反応を表すアイコン。ダメージを軽減させる「防御型」と、敵に反撃してダメージを与える「反撃型」の2種類がある。

⑰行動表示
戦闘中にキャラが移動したか、攻撃コマンドを実行したかを表す。戦闘中に△ボタンを押すと、マップ上にいるキャラの頭上に同様のアイコンが表示される

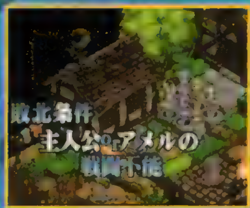
⑱属性に対する耐性
召喚魔法への耐性を表すアイコン。各アイコンは、左から「黒＝機界、赤＝鬼妖界、紫＝霊界、緑＝幻獣界」を意味し、これが表示された属性の召喚術によるダメージが軽減される。これらは、キャラ特性として最初から付加されていることが多い。

⑲使用可能な召喚術のランク
召喚術は、「C（低い）→B→A→S(高い)」までの4段階に分類されている。各キャラには、使用できる召喚術のランクが決まっていて、クラスチェンジすると使用可能なランクがアップするのだ。文字の色は、使用可能な召喚術の属性を表す

SLGパート

『サモン』の基本システムをベースにさまざまな要素を追加!!

基本システムは前作とほぼ同じ。高低差のあるマップを使用し、敵と味方が交互に行動するターン制を採用している。戦闘が始まると、まずは自軍ユニットの初期配置を決定する。そして、決められた[illegible]キャラを[illegible]と[illegible]だ！ プレイヤーは、キャラごとに7種類あるコマンド[illegible]させて戦うことになる。また、[illegible]させるキャラの[illegible]ので、状況に応じた[illegible]できるぞ。そのほか、前作から[illegible]されたシステムや新要素も導入されているので、それぞれ詳しい内容をポイントごとに解説していこう。

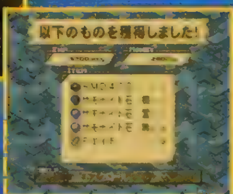


◀[illegible]条件[illegible]エリアだ



キミの実力が試される!!

◀[illegible]



敵を倒して戦利品を獲得せよ！

▶倒した敵のぶんだけお金や経験値、アイテムを獲得できる。



◀戦闘で得た[illegible]を振り分けることで、キャラクターのレベルをUPさせる。

各種コマンド説明

実行コマンドは、各キャラ共通で以下の7種類。移動、状態、待機型を除くコマンドは、どれか1つを実行すると、ほかのコマンドが実行不可能になる。また、移動においては、移動先を決定したあとでも×ボタンでキャンセルして、元の位置に戻すことができる(移動後にコマンドを実行した場合は不可)。各コマンドの役割と性質をしっかり把握して、戦闘に生かそう。

移動

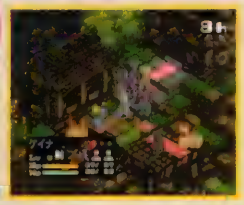
ユニットを移動させるコマンド。移動力と段差限界から判定された、移動範囲が青いマスで表示される。敵との間合いや攻撃範囲を考慮して、移動先を決めよう。



▲移動後も向きは□ボタンで変えられる。

攻撃

射程範囲内にいる敵を武器で攻撃し、ダメージを与える。当然、キャラの攻撃力が高いほどダメージ値が大きくなる。また、障害物も直接攻撃で破壊することが可能。



▲赤いマスの部分がキャラの射程範囲だ。

特殊

MPを消費して、キャラ固有の特殊能力を使用するコマンド。また、クラスチェンジすることによって、新しい特殊能力を修得するキャラもいる。



▲特殊能力は、キャラによってさまざま。

召喚

装備している召喚術を使用するコマンド。射程範囲が緑色で表示され、目標地点を決定すると効果範囲が赤いマスで表示される。具体的な使い方はP.45を参照。



▲召喚術こそ戦闘の醍醐味だ！

道具

所持アイテムのなかから1つを選択して、対象ユニットに使用するコマンド。使用可能な範囲は、ユニットを中心として、隣接した四方向の計5マス。



▲自分の隣にいるキャラにしか使えない。

状態

パーティ編成のときと同じように、選択したユニットのパラメータが表示される。装備やキャラの特殊能力も見ることができる。ただし、装備の変更はできない。



▲敵のパラメータも見ることができるぞ。

待機型

2種類ある待機型を切り替えることができる。攻撃力と防御力の高い戦士系ユニットは「反撃型」。防御力の低い魔法使い系ユニットは、「防御型」が理想的。



▲キャラの特徴に合わせて切り替えよう。

Point Check! より深い戦略性を生み出す3つの要素!!

下の3つの要素は、このゲームの基本となる戦闘システム。どれも戦いのカギを握る要素で、その重要性は覚えているかいないかによって戦闘の優劣が決まるほど。これらの効果を使いこなせば、どんな強敵もラクラク倒すことができるハズだ。

ユニットの向き

直接攻撃によるダメージ値は、ユニットの向きによって変動する。正面から攻撃した場合を基準として、正面よりも側面、側面よりも背後から攻撃したほうが、敵に大ダメージを与えることができる。逆に、敵の攻撃はできるだけ正面から受けるように向きを変えることが重要。なお、ユニットにカーソルを合わせて□ボタンを押すと、[illegible]できる。



▶背後から攻撃すればこの大ダメージ！ 一撃で敵を倒すことも可能。

高低差

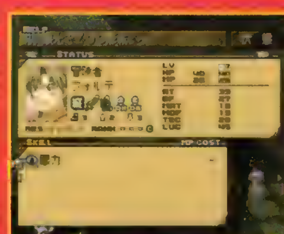
ユニットの向きと同じように、直接攻撃のダメージ値に影響する要素。こちらよりも低い位置にいる敵を攻撃するとダメージ値が大きくなり、高い場所にいる敵を攻撃するときは減少する。キャラの向きによるダメージ補正と併用すれば、さらに大ダメージを与えることができるぞ。ただし、敵にも同じことがいえるので、自軍ユニットを配置する場所には、細心の注意を払わなければならない。



▶自軍ユニットをより高い場所へと移動させ、敵を待ち伏せろ！

ZOC効果

ZOC（ゾーン・オブ・コントロール）とは、ユニットの周囲にいる敵の移動範囲を制限する効果。この効果を持ったキャラの周囲を、敵は通過できなくなるのだ。なお、ZOC効果を持った特殊能力は「眼力（正面と側面3マス、上下2段に有効）」、「威圧（前面5マス、上下3段に有効）」、「闘気（周囲8マス、上下4段に有効）」の3タイプ存[illegible]



▶このZOC効果を持っているユニットをうまく使って戦おう。

召喚獣を駆使して戦略を有利に展開!!

[illegible]から召喚獣を呼び出すことで、さまざまな効果を発揮する召喚術。このゲームでは、召喚術が装備アイテムとして存在し、プレイヤー自らが作成することになる。召喚術は、「誓約の儀式」という特殊能力を持つ召喚師（トリス＆ネスティなど）のみが作成。また召喚術には5つの属性（[illegible]）がある。各キャラにもこれら属性の1つが設定され、その属性と同じ召喚術のみ作成・装備できるぞ。以上2つのポイントを踏まえたうえで、一定の手順に従い召喚術を作成するのだ。ここでは、召喚術を作成するまでの手順を4つに分けて徹底的に紹介！ 具体的な作成方法も解説していくので、必ずチェックしよう。



キャラと同じ属性の召喚術が使える!!

◀一定レベルに達すると、[illegible]キャラもいるぞ。[illegible]使用可能!!



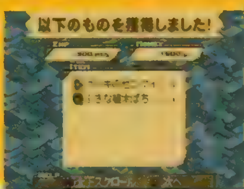
召喚術を作れるのは召喚師のみ!!

▶「誓約の儀式」は、トリス＆ネスティたち召喚師だけの特殊能力。ほかのキャラは召喚術を作成することはできない。

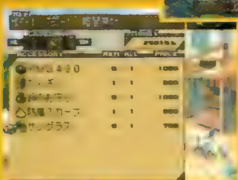


手順その1 召喚術の作成に必要となるアイテムを集める

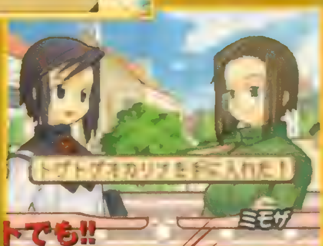
召喚術の作成には、サモナイト石とキーアイテムが必要不可欠。サモナイト石は属性に対応した5種類があり、戦闘に勝利するか特定のイベントで入手可能。キーアイテムとは、アクセサリと★マークがついている武器防具のことで、やはり戦闘に勝利することで手に入る。



戦闘でGET!!
▲サモナイト石は、基本的に戦闘で入手する。



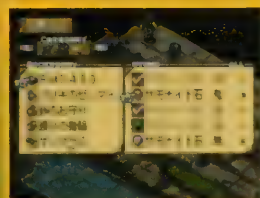
ショップで購入
◀アクセサリだけはショップでも購入可能だ。



イベントでも!!
▶イベントで手に入るアクセサリは激レア。希少価値の高いものほど、強力な召喚術を作れるぞ。

手順その2 サモナイト石とキーアイテムを1つずつ組み合わせる

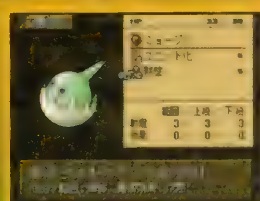
次は、サモナイト石とキーアイテムを組み合わせる。戦闘時に召喚師の特殊コマンド「誓約の儀式」を実行し、サモナイト石とキーアイテムを1つずつ選択する。なお、キーアイテムは戦闘参加キャラが装備しているものしか選べないぞ。



▶すでに試した組み合わせにはチェックマークが表示される。

手順その3 特定の組み合わせで召喚術が完成!

「誓約の儀式」によるサモナイト石とキーアイテムの組み合わせが、召喚術の作成パターンと一致すれば召喚術が完成する！ 作成した召喚術は所持アイテムとしてストックされるのだ。また、初めて作成した召喚術は、名前がつけられる。



▶同じ種類の召喚術を複数作成することもできるぞ。

手順その4 キャラに召喚術を装備させて準備OK!

編成画面でキャラに召喚術を装備させたら準備は万全。まず、戦闘で召喚術を装備したキャラに「召喚」コマンドを実行させる。あとは、目標地点を決定すればMPを消費して召喚術が発動！ 召喚獣が姿を現し、さまざまな能力を発揮して、主人公たちをサポートするのだ





▲キャラによって召喚術を装備できる数が異なる。
◀ランクの高い召喚術ほど多くのMPを消耗する。ペース配分が重要



▶攻撃から回復まで、多種多様な召喚術を状況に合わせて、上手に使いこなせ！

強力な召喚術で敵を打ち倒せ!!

Point Check! 新要素が追加されて戦略の幅がさらに広がる!!

ここで紹介しているのは、召喚術の新要素として追加された3つの戦闘システム。とくに、憑依召喚獣と障害物は便利なのだが、ちょっと変わった特徴がある。下の解説を見て、しっかりと理解しておこう。

召喚獣の成長

召喚獣のなかには、ユニットとして戦闘に参加できるタイプがいる。なんと、今作ではこのユニットタイプの召喚獣をレベルアップさせることが可能になったのだ。戦闘に参加した召喚獣は、戦闘後の経験値振り分け画面に表示されるので、任意にレベルを上げることができるぞ。その種類もじつに豊富で、気に入った召喚獣を育てるという楽しみもある。



▶[illegible]かんなく発揮する。

憑依（ひょうい）召喚獣

憑依召喚獣は、対象ユニットに憑依して、攻撃力や防御力などのパラメータを上昇or低下させる効果を発揮する。ただし、同時に憑依させられるのは、1人につき1体だけ。また、召喚獣が対象ユニットに憑依している場合、その間は憑依中の召喚獣を呼び出すことができなくなってしまう。それだけに使うタイミングが難しいが、使い方し[illegible]。



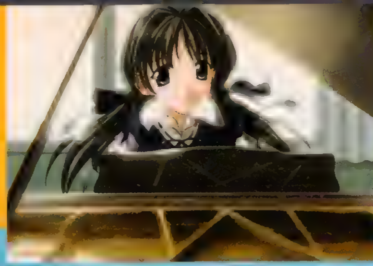
▶[illegible]術。こんな変わった効果もある。

障害物の召喚

マップ上に障害物を召喚するという、ちょっと変わった効果を持つ召喚術。高台に上がるための足場としての障害物や、ZOC効果を発生させる石像など、その種類もさまざまなものが存在する。ただ、これらの障害物は、直接攻撃によって簡単に破壊されてしまうのが難点。使いどころに注意しないと、ムダにMPを消費することになってしまうので、うまく使って戦闘を有利に展開しよう。



▶これはZOC効果を発生させる「勇士の石像」という召喚術





DPS独占! PS版画面初公開!!

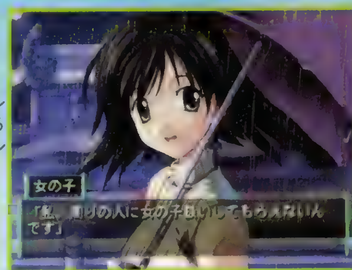
かけがえのない想い出をあなたと……

キッド恋愛AVGの集大成としてCD-ROM2枚組で発売!!

なんと、『メモオフ2』はCD2枚組になることが判明（前作は1枚）！　これはイベントCG、キャラパターン、キャラボイスなど、すべての面において前作以上のクオリティとボリュームを追求したため。キッドの総力を挙げて開発が進むこの作品。その完成を期待して待て！



▲主人公は高校3年生の伊波健。この作品では、彼と6人のヒロインとの出会いと別れが描かれる。



▶ゲームシステムはコマンド選択式のAVG。もちろん、マルチシナリオ＆マルチエンディングだ。

▼前作に引き続き、人気イラストレーター・ささきむつみ氏がキャラデザインを担当しているぞ！





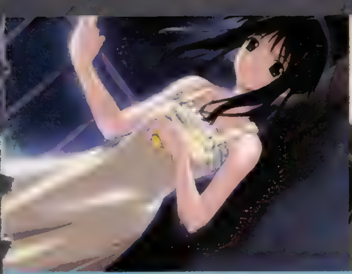
Memories Off 2nd
メモリーズオフ セカンド

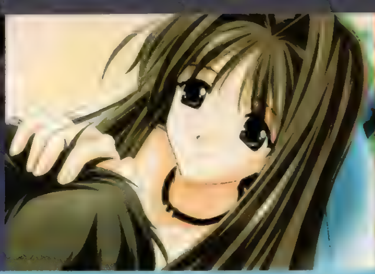
前作ファンならずとも注目の『Memories Off 2nd（以下メモオフ2）』。今回はPS版画面を初公開するとともに、各ヒロインとの出会いの場面を紹介！

PS AVG Memories Off 2nd	9 27	▶キッド
		▶￥6,800（CD2枚組）※
	▶MC（ブロック数未定）	

　※初回限定版￥6,8000　★画面は開発中のものです。また「DC版」の表記がある画面は、DC版のものです。

初回限定版発売決定！　ファン必携のオマケDISC「メモリーズオフ セカンド [illegible]ディスク」[illegible]ディスク」には、出演声優の座談会やアフレコ風景、ゲームの制作風景などとともに、[illegible]のだ。しかも、この初回限定版は[illegible]「Memories Off」ファンなら、[illegible]









高校3年の夏、主人公に訪れる小さな変化



『メモオフ2』は、主人公・健の高校3年の夏休みの約1カ月半の出来事を描いた物語だ。健はサッカー部を引退し、なんの目標もないまま、ただ日々を過ごしていた。彼女であるほたるにはピアノコンクールという目標があり、取り残された気分がつのる。そんな健の前に現れた5人の女性たち。その出会いが、彼の中に小さな変化を呼ぶことになる……。

ここでは出会いの場面を中心に、各ヒロインの登場シーンを一挙紹介！



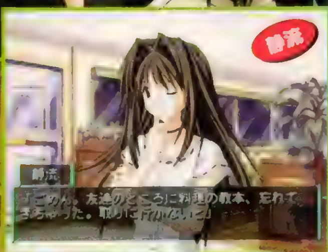
◀健の部屋に泊まりにきたほたる。2人の関係は、じつはけっこう進んでいる？



▶雨の中カサを差し出した健の厚意を、ナンパとカン違いしてしまう巴。



◀身をていして不良から鷹乃を救った健。しかし、彼女の態度は冷たい。



▲妹のほたると一緒に健のバイト先に来た静流だが、すぐに帰ってしまう。

▼臨時講師なのに保健室で熟睡というあたりに、つばめの不思議な性格がうかがえる。




▲希との出会いはバイト先のファミレス。ドジな一面まで披露してくれちゃうぞ。



そして夏は終わらない……

しだいに打ち解けていく健と5人の女性たち。そんな健の姿を見ているうちに、ほたるには彼に対する疑いの気持ちが生まれる。健に訪れた小さな変化は2人の関係に影を落とし、やがて取り返しのつかないことに…。この夏を通して健は何を失い、そして何を得るのだろうか？



◀ほたるに遠慮して、健と距離を置こうとする静流。



◀本当の自分を見失いかけている希に対して、健は……。



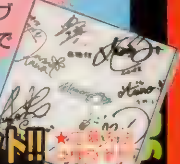
▲ほたるとのデート中に巴とバッタリ！どうやら、2人は顔見知りらしい。



特製ブックレット付き！

初代「Memories Off」のすべてがつまった「Memories Off CompleteBOX/KID」発売中!!

初代『Memories Off』のすべてが詰まったCD6枚組の特製BOXが、サイトロンから5000個限定・税抜き¥12,800で発売されたぞ。気になる内容は、これまでに発売されたCDに収録された歌やドラマに加え、初収録のインストBGMや7人のキャラによる新規座談会などもりだくさん。さらに、PC向け壁紙の総集編やスクリーンセーバー、ゲームのオープニングのような新規ムービーを全キャラクターごとに6本収録！また、ささき氏のイラストや声優陣の写真が入った36ページの豪華ブックレットまで付いていて見逃せないぞ！



BOX発売記念！ 声優サイン色紙プレゼント!!

色紙プレゼント応募要項 特製BOXの発売を記念して、「Memories Off」出演声優の寄り書きサイン色紙を1名様にプレゼント。応募方法は、ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号と、好きなキャラを書いて、[illegible] メディアワークス DPS「メモオフ色紙」係まで。しめ切りは7月25日（当日消印有効）。[illegible]


KONAMI
私たちは、総合エンタテインメント企業のコナミです。
PROGRAMMER
DESIGNER
SOUND CREATOR
本場カジノのゲーミングマシン
AFRICAN TREASURE
アメリカはラスベガスや、オーストラリア等の世界のカジノ・ゲーミング市場をターゲットとした業務で現在稼働中のゲーミングマシンです。実際の貨幣を使用しての白熱したプレイに新たなエンタテインメント性を付加した新規機種の開発も進めており、カジノの本場で高い評価を受けております。
日本でのカジノ構想もあり、今後非常にエキサイティングな展開が見込まれます。
http://www.konami.co.jp/job/
まずは、コナミを覗いてみよう!!
ウェブサイトへ Access Now!!
応募資格:20歳以上。性別、学歴、ゲーム業界経験不問。
募集職種:プログラマ、デザイナー、サウンドクリエイターを募集します。
応募方法:上記URLよりオンラインにてご応募下さい。
PR欄に「DPS係」明記のこと。追ってご連絡を差し上げます。
応募締切:平成13年7月31日必着 ※郵送での応募もお待ちしています。
下記宛先まで、履歴書(写真貼付・希望職種および勤務地明記)と職務経歴書、デザイナー/サウンド希望者は作品を同封下さい。作品は返却しません。応募の秘密厳守。
応募/問い合わせ宛先:
〒107-0052 東京都港区赤坂1-9-20
コナミキャリアマネジメント DPS係
電話:03-3560-3791
e-mail:job@konami.com
プログラマ
PROGRAMMER
色々なセクションの人たちとの連携で完成させることが出来て動き出すゲームは、他の人が創ったゲームを動かすのとは、比べることが出来ない程の感動体験になります。でも、そこへたどり着く為には、このプロジェクトに関わったスタッフにしかわからない苦労もあることは事実ですが、ゲームというエンタテインメントは、他のメディアに負けないくらいの感動を与えることが出来るメディアです。苦労しただけ、感動も大きいから、やりがいのある仕事です。
デザイナー
DESIGNER
パソコンの急速な普及もあって、デジタルクリエイターの時代とも云えますが、やはり基本的なデザイン力がないと、人を感動させることは出来ません。アミューズメントマシン/ゲーミングマシンのグラフィック、海外でも大ブームのカードゲームのデザインはコナミにとっても重要です。デッサン力や色彩感覚といった基本的な知識がなければ、人を感動させる仕事が出来ないのも事実。ハードルは高いですが、面白い仕事です。
サウンドクリエイター
SOUND CREATOR
アミューズメントに欠かせないサウンド(BGM・効果音・音声等)を創り出すのがサウンドクリエイターの仕事。ゲーミングマシン・アミューズメントマシンやアミューズメントゲームにとってもっとも重要なのがサウンドです。効果音の出来不出来で、臨場感やプレイする人の感覚的なモノも変わってしまいます。ただ音楽が好きとか音を作るのが好きというだけでは、人を感動させるサウンドは出来ません。それだけ重要な仕事です。
KONAMI


攻略
Station
攻略
HOW TO WIN
PS&PS2
グローランサーII
リリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士3～
シャドウ ハーツ
ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記
実況パワフルプロ野球2001
エヴァーグレイス2
グランツーリスモ3 A・spec
リモココロン
蚊
牧場物語3 ～ハートに火をつけて～
ワンピースマンション
イラスト／六堂秀哉

PS2

グローランサーⅡ

発売日を2週間後にひかえ、早くも攻略開始!!
さらに、開発陣への直撃インタビューも敢行！

7 26 RPG	▶¥6,800(限定デラックスパック ¥12,800) ▶アトラス／キャリアソフト
	▶MC2(170KB)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「ノンストップ・ドラマチック・RPG」とうたっているだけのことはあって、純粋にストーリーの本筋だけを追っていくと、じつにテンポよく進められる本作。とはいえ、本筋とは関係ないところで細かいサブイベントが用意されていたりもするので、たまには寄り道してみるのもおもしろいぞ。何気に、本筋では見られなかった、登場キャラたちの意外な一面などを知ることができたりすることも……。(雅)

発売直前 基本部分の攻略と序盤のイベント&戦闘をチェック!!

発売直前となる今回は、ゲーム序盤において覚えておきたい基本の部分をしっかりと押さえていこう。ゲームを始める前に、これらの知識を頭に入れておくことで、序盤の展開をスムーズに進めることができるぞ。また、ゲームスタート直後のプロローグ部分で発生するイベントとRMC戦闘についても細かくチェックしているので、実際にプレイをする際に参照すれば、必ず役に立つはずだ。

1.基礎知識

ゲームスタート直後、知っておくとすぐに役立つ基礎知識「キャラメイキングのしくみ」と「リング&精霊石の種類」を紹介。これらの情報をもとにして、今のうちからおおまかなプレイスタイルを決めておこう。

キャラメイキング
ウェインの初期設定をプレイヤーの好みに調整

ゲームスタート直後に行われる、「士官候補生一般採用試験」。このイベントでは、面接での回答内容と実技試験での成績がウェインの初期パラメータに影響するようになっている。とくに面接では、先のことを考えて、自分が理想とするプレイスタイルに見合った選択肢を選ぶように心がけよう。下では、キャラメイキングの例を4つ紹介しておくぞ。

▶初期パラメータだけでなく、今後の成長率にも影響してくるので、手を抜かないように。



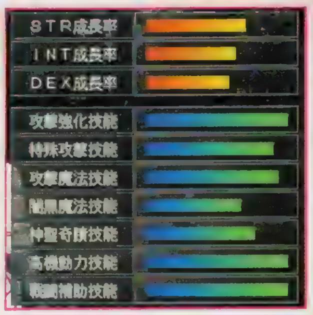


キャラメイキング例1
オールラウンダータイプ
バランスのとれたキャラに

主人公キャラということで、どんな状況にも対応できるバランスタイプに。飛び抜けたところはないが、これといった欠点もないので、リングと精霊石の組み合わせしだいで、いろいろなタイプに切り替えることができるだろう。ただ、魔法系が低めなのがやや気がかり。



◀リング＝ウェポンで欠点を補う、といったことをしなくてすむ。



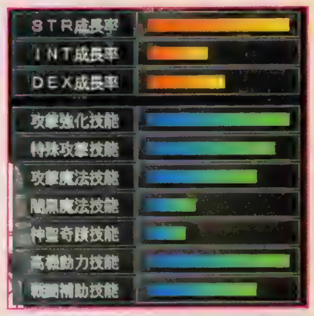
●メリットとデメリット
- ：これといった欠点がない
- ：プレイスタイルに融通が利く
- ×：やや、決定打に欠ける

キャラメイキング例2
直接攻撃重視タイプ
前線で活躍する戦士系

前線に出て、ほかのキャラの盾になりつつ、ひたすら直接攻撃を仕掛けていく戦士系。かなり偏りのあるパラメータだが、序盤で仲間になるハンスとシャルローネが中〜遠距離攻撃を得意とするタイプなので、パーティとして考えれば、決してバランスは悪くない。



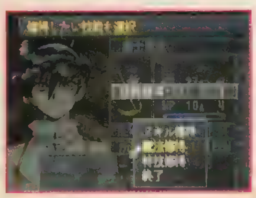
◀基本は「最前線に出て攻撃」。単純だが、確実に有効な戦法だ。



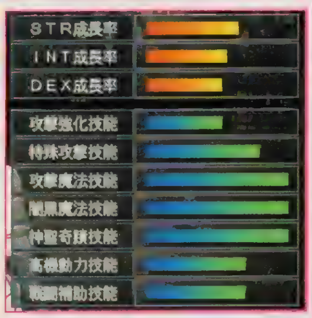
●メリットとデメリット
- ：最前線で戦わせるのに最適
- ：戦法がシンプルでわかりやすい
- ×：魔法系の能力が低い

キャラメイキング例3
魔法重視タイプ
強力な魔法を使いまくる

強力な魔法をバンバン使って戦っていく魔法戦士系。魔法があまり使えない序盤では、さほど活躍できないが、レベルが上がって使える魔法が充実してくれば、強力なキャラに成長するだろう。また、魔法重視タイプにしておかないと修得できない魔法があるのもポイント。



◀修得ポイントはできるだけ「魔法」につぎ込んでいくように。



●メリットとデメリット
- ：強力な魔法が使えるようになる
- ×：魔法系以外の能力が低い
- ×：序盤戦でやや苦労する

キャラメイキング例4
機動力重視タイプ
素早く接近して斬る!

機動力を重視した戦士系のタイプ。攻撃力はやや低めとなっているが、機動力が高いため、短時間で敵に接近することができる。また、素早く移動できるため、状況が二転三転するような戦闘になっても、移動が間に合わずに取り残されるといった事態になりにくいのだ。



◀「移動」コマンドを最も有効に使えるのがこのタイプだろう。



●メリットとデメリット
- ：単独行動に向いている
- ：状況の変化に対応しやすい
- ×：魔法系の能力が低い

リング＆精霊石

序盤で入手できるリングと精霊石のデータを公開

ゲーム序盤で入手可能なリングと精霊石のデータを公開。ちなみに、リングは戦闘で敵を倒す（盗む）ことで手に入り、精霊石はプロローグ終了以降、精霊石屋で売られるようになるぞ。また リングは、より強い敵を、より手早く倒したときほど強力なものが出現しやすくなっている。なので、手に入れたリングと精霊石を組み合わせ、より強力なリング＝ウェポンを作っていくことが、新たなリングを出現させる確率を上げることにつながっていくのだ。

リングリスト：ゲーム序盤で入手可能な28×10パターンのリング組み合わせ一覧

リング性能の算出法

リングの性能は、名称の前半部の数値が基本となっている（右の前半部リスト参照）。しかし、装備した際にパラメータに反映されるのは、名称の後半部で○がついている項目だけとなる（右の後半部リスト参照）。

▼なお、精霊石の制御能力はランダムで決定する。



名称（前半）	MHP	MMP	STR	INT	DEX	ATK	DEF	HIT	ATW	MOV
無名な戦士の	2	2	2	2	2	2	2	5	−2	2
無名な騎士の	2	4	2	4	4	2	4	5	−2	4
無名な男爵の	2	6	2	6	6	2	6	5	−2	6
無名な子爵の	2	8	2	8	8	2	8	5	−2	8
無名な伯爵の	2	10	2	10	10	2	10	5	−2	10
無名な侯爵の	2	12	2	12	12	2	14	5	−2	15
無名な公爵の	2	14	2	14	14	2	18	5	−2	20
幸運な戦士の	6	2	4	2	2	4	2	10	−4	2
幸運な騎士の	6	4	4	4	4	4	4	10	−4	4
幸運な男爵の	6	6	4	6	6	4	6	10	−4	6
幸運な子爵の	6	8	4	8	8	4	8	10	−4	8
幸運な伯爵の	6	10	4	10	10	4	10	10	−4	10
幸運な侯爵の	6	12	4	12	12	4	14	10	−4	15
俊敏な戦士の	10	2	6	2	2	6	2	15	−6	2
俊敏な騎士の	10	4	6	4	4	6	4	15	−6	4
俊敏な男爵の	10	6	6	6	6	6	6	15	−6	6
俊敏な子爵の	10	8	6	8	8	6	8	15	−6	8
俊敏な伯爵の	10	10	6	10	10	6	10	15	−6	10
有能な戦士の	15	2	8	2	2	8	2	20	−8	2
有能な騎士の	15	4	8	4	4	8	4	20	−8	4
有能な男爵の	15	6	8	6	6	8	6	20	−8	6
有能な子爵の	15	8	8	8	8	8	8	20	−8	8
気高い戦士の	20	2	10	2	2	10	2	25	−10	2
気高い騎士の	20	4	10	4	4	10	4	25	−10	4
気高い男爵の	20	6	10	6	6	10	6	25	−10	6
壮麗な戦士の	25	2	12	2	2	14	2	30	−12	2
壮麗な騎士の	25	4	12	4	4	14	4	30	−12	4
高徳な戦士の	30	2	14	2	2	18	2	35	−14	2

名称（後半）	MHP	MMP	STR	INT	DEX	ATK	DEF	HIT	ATW	MOV
アード	○	−	−	−	−	−	−	−	−	−
バルド	−	○	−	−	−	−	−	−	−	−
グリス	−	−	○	−	−	−	−	−	−	−
ハース	−	−	−	○	−	−	−	−	−	−
ルアス	−	−	−	−	○	−	−	−	−	−
リオン	−	−	−	−	−	○	−	−	−	−
ラウン	−	−	−	−	−	−	○	−	−	−
グラン	−	−	−	−	−	−	−	○	−	−
ラム	−	−	−	−	−	−	−	−	○	−
ヴィド	−	−	−	−	−	−	−	−	−	○

精霊石リスト：ゲーム序盤で買うことができるLv1～Lv3精霊石の性能一覧

名称	Lv	価格	累積	累積効果	効果
スキルＬｖ＋1	1	80	○	Lv値アップ	修得ずみスキルのLvが＋1。ただし、各スキルに設定されているLv上限は越えない
炎の加護		75	○	耐性ランクアップ	炎耐性ランクが＋2。敵からの炎属性攻撃を弱める
風の加護		75	○	耐性ランクアップ	風耐性ランクが＋2。敵からの風属性攻撃を弱める
雷の加護		75	○	耐性ランクアップ	雷耐性ランクが＋2。敵からの雷属性攻撃を弱める
氷の加護		75	○	耐性ランクアップ	冷耐性ランクが＋2。敵からの冷属性攻撃を弱める
地の加護		75	○	耐性ランクアップ	地耐性ランクが＋2。敵からの地属性攻撃を弱める
聖の加護		75	○	耐性ランクアップ	聖耐性ランクが＋2。敵からの聖属性攻撃を弱める
闇の加護		75	○	耐性ランクアップ	闇耐性ランクが＋2。敵からの闇属性攻撃を弱める
心の加護		75	○	耐性ランクアップ	精耐性ランクが＋2。敵からの精属性攻撃を弱める
再生能力＋1		80	○	回復値アップ	戦闘中に限り、一定時間ごとにHPが3回復
敵寄せ		75	×	−	大陸図を移動中、エンカウント戦闘の発生確率がアップ
魔法Ｌｖ＋1	2	150	○	Lv値アップ	修得ずみ魔法のLvが＋1。ただし、各魔法に設定されているLv上限は超えない
ファイアウェポン		150	×	同属性同士では無効	武器に炎の属性をプラス。ほかの属性を持つ精霊石と併用した場合は、効果的なほうの属性で攻撃
ウィンドウェポン		150	×	同属性同士では無効	武器に風の属性をプラス。ほかの属性を持つ精霊石と併用した場合は、効果的なほうの属性で攻撃
サンダーウェポン		150	×	同属性同士では無効	武器に雷の属性をプラス。ほかの属性を持つ精霊石と併用した場合は、効果的なほうの属性で攻撃
アイスウェポン		150	×	同属性同士では無効	武器に冷の属性をプラス。ほかの属性を持つ精霊石と併用した場合は、効果的なほうの属性で攻撃
ストーンウェポン		150	×	同属性同士では無効	武器に地の属性をプラス。ほかの属性を持つ精霊石と併用した場合は、効果的なほうの属性で攻撃
ホーリーウェポン		150	×	同属性同士では無効	武器に聖の属性をプラス。ほかの属性を持つ精霊石と併用した場合は、効果的なほうの属性で攻撃
ダークウェポン		150	×	同属性同士では無効	武器に闇の属性をプラス。ほかの属性を持つ精霊石と併用した場合は、効果的なほうの属性で攻撃
マインドウェポン		150	×	同属性同士では無効	武器に精の属性をプラス。ほかの属性を持つ精霊石と併用した場合は、効果的なほうの属性で攻撃
毒攻撃		150	×	−	装備している間、「毒攻撃」スキルを修得した状態になる
魔法射程アップ＋1		160	○	射程アップ	魔法の射程が長くなる。範囲魔法を使う際に有効
間接射程アップ		150	○	射程アップ	間接攻撃の射程距離が50%アップ。ハンスとシャルローネのみ有効
全硬直短縮＋1		150	○	短縮率アップ	ATWと装備変更硬直の両方を5%短縮
スキル効果アップ＋1		150	○	発動率／上昇率アップ	修得しているすべてのスキルの発動率と上昇率が5%ずつアップ
血染めの刃		150	○	回復値アップ	武器攻撃で敵に与えたダメージの10%ぶん、HPが回復
吸血魔法		150	○	回復値アップ	魔法攻撃で敵に与えたダメージの10%ぶん、HPが回復
ソニックブレード		150	○	リーチアップ	間接攻撃を除いた、武器攻撃のリーチが長くなる
特技Ｌｖ＋1	3	380	○	Lv値アップ	修得ずみ特技のLvが＋1。ただし、各特技に設定されているLv上限は超えない
ノックアウト		350	○	気絶値アップ	攻撃した敵が気絶しやすくなる
復活の秘技		350	○	復活率アップ	HPが0になったとき、30%の確率で復活する。復活時のHPは最大値まで回復
ナイトメア		350	○	眠らせ率アップ	武器攻撃後、攻撃した敵を一定の確率で眠らせる。ただし、ボスキャラには無効
瞑想＋1		350	○	回復値アップ	戦闘中に限り、一定時間ごとにMPが2回復
再生能力＋2		350	○	回復値アップ	戦闘中に限り、一定時間ごとにHPが7回復
魔力アップ＋1		370	○	魔力アップ	攻撃系魔法とHP回復系魔法の効力を高める
ＭＯＶアップ＋1		350	○	MOVアップ	MOVを2、魔法攻撃を5%アップ
魔力霧散		350	○	無効化率アップ	敵からの魔法攻撃を一定の確率で無効化。ただし、装備者の最大MPが0になる
隠密		350	×	−	大陸図を移動中、エンカウント戦闘の発生確率がダウン
消費ＭＰ減少		350	○	減少値アップ	魔法使用時の消費MPが25%ダウン
ヴァンパイア		350	○	回復値アップ	武器／魔法攻撃で敵に与えたダメージの10%ぶん、HPが回復
魂粉砕		350	○	追加ダメージアップ	武器攻撃で敵に与えたダメージの10%ぶん、MPにも追加ダメージを与える
必殺の一撃		350	○	クリティカル率アップ	攻撃がクリティカルヒットする確率が15%アップ

★アトラスのホームページにて、「グローランサーII」のコンテンツ開設中。http://www.atlus.co.jp/

2.基本戦術

ゲーム序盤の段階で、ここだけは押さえておきたいという戦闘のポイントをチェック。これらのポイントは、序盤以降も基本となることなので、早い段階でマスターしておいたほうがいいだろう。

戦闘のコツ 覚えておきたい3つのポイント

難易度的にはさほど難しくはない序盤のRMC戦闘だが、刻々と状況が変わっていく展開に慣れていないうちは、とまどうこともあるだろう（前作を未プレイの場合はとくに）。ということで、ぜひ覚えておきたいポイントを3つピックアップしたので、参照してほしい。

POINT 1 直接攻撃と魔法攻撃を使い分けよう



▲単体魔法攻撃だけで倒せるのなら、移動はしなくてもOK。

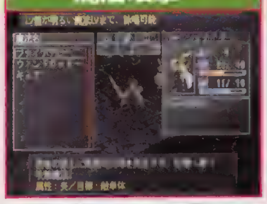
序盤の段階で修得できる攻撃系の魔法といえば、ファイアアローなどの単体攻撃魔法ぐらい。だが、単体攻撃魔法は射程が無限なので、発動までに時間がかかるとはいえ、敵に接近して直接攻撃を仕掛けるよりも早く攻撃できる場合も多い。なので、直接攻撃を仕掛けるのは近場にいる敵だけにし、遠くにいる敵に対してはなるべく単体攻撃魔法で攻撃を仕掛けていくのが効率的だ。

直接攻撃



▲武器の攻撃範囲に敵をとらえた時点で攻撃が発動。ただし、攻撃終了後に若干の硬直時間ができてしまう。

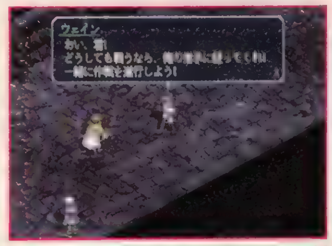
魔法攻撃



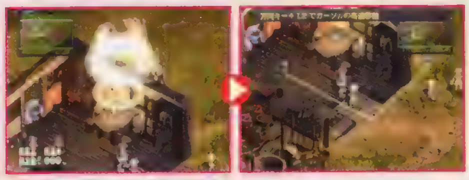
▲詠唱を必要とするため、発動までに時間がかかるが、攻撃終了後はすぐに次の行動へ移行できる。

POINT 2 「移動」はNPCや敵の動きに合わせて行う

RMC戦闘では、単純に「敵を全滅させればOK」とはいかない場合が多い。なので、クリア／ゲームオーバー条件にかかわってくるNPCや敵がいる場合は、その行動を先読みし、「移動」で最適な位置取りをしておくことが重要だ。



▲クリア／ゲームオーバー条件は、RMC戦闘の途中で変わることもあるので注意。

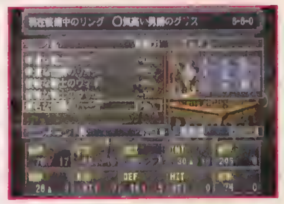


◀当面の敵を倒したら、すぐさま避難中の市民を守ってやれる位置にまで移動する。

POINT 3 手に入れたリングや精霊石はマメにチェック！

ゲームを進めていけば、自然と手持ちが増えていくリングと精霊石。それにつれて、当然組み合わせのパターンも増えていくことに。同じキャラであっても、リング＝ウェポンを変えたことによって、まったく戦い方が変わってくることも多々あるので、こまめにチェックするようにしよう。

▶面倒くさがらず、いろいろな組み合わせを試そう！



3.シナリオ攻略

今回は、ウェインが士官学校に入って騎士になるまでの、プロローグにあたる部分を攻略。プロローグとはいえ、RMC戦闘が3回もあり、ゲームオーバーになってしまうこともあるので、気を抜かないように。

フローチャート ゲーム展開をチャートで確認

今回攻略する、プロローグ部分の展開をフローチャート化。とくに行き詰まるようなポイントはないが、準備不足の状態でうっかり先に進んでしまわないように注意しよう。なお、チャート上にある番号は、右ページのRMC戦闘攻略に対応しているので、そちらとあわせて参照してほしい。

START

1 バーンシュタイン王都
ここでは、「士官候補生一般採用試験」を受けることに。このときの実技試験にて、初めてシュナイダーと出会うことになる。

▶

2 バーンシュタイン王都・西
スタークベルグの警護を任命されたウェインとシュナイダー。ここの士官に話しかけ、スタークベルグへの通行を許可してもらおう。

▶

3 スタークベルグ
卒業試験を兼ねた「スタークベルグ防衛戦」が発生。ここでは、ウェインたちだけでなく、市民が1人でも倒されるとゲームオーバー。

▶

4 スタークベルグ西の遺跡
スタークベルグに出現した怪物たちの調査を任命されたウェインたち。調査のために遺跡に入ると、そこには「遺跡の罠」が……。

▶

5 スタークベルグ
遺跡の調査を終え、スタークベルグに戻ったウェインたちは、戦争が終わったという報告を受ける。これにて任務（卒業試験）終了。

▶

6 バーンシュタイン王都
バーンシュタイン王都に帰還し、騎士叙任式を受けるウェインたち。このあと、シュナイダーから精霊石を受け取り、プロローグ終了。

●仲間たちとの友好度について

パーティに入る仲間たちには、ウェインとの友好度が設定されている。これを上げておかないと「休暇イベント（それぞれの仲間ごとに用意された主人公とのイベント）」が発生しないので（詳しい発生条件は次回以降の攻略にて）、できるだけ上げておくようにしよう。



▶友好度にかかわるイベントはたくさんあるので、見落とさないように。

●序盤に発生する友好度にかかわるイベント

発生場所	発生条件	会話中の選択肢	友好度
丘の上	キャラメイキング後、自動発生	それが夢なんだ	シャルローネ+2
		その先もあるけどな	リビエラ+2
		マックスはどうする？	アリエータ+2
軍司令部	キャラメイキング後、自動発生	だったら、試験日をずらして欲しい	全員−1
		今すぐ合格にしてください	全員−1
		こんな時だからこそ	全員+1
バーンシュタイン王都・西	バーンシュタイン王都・西に移動	はい	全員+10
		いいえ	全員−5
スタークベルグ	「スタークベルグ防衛戦」開始時の会話中に発生	素直に「了解」	シャルローネ+3
		「燃えてきたぜ！」と意気込む	アリエータ+3
		「・・・・。」返事より行動で示す	リビエラ+3
スタークベルグ・南	「スタークベルグ防衛戦」終了後にバーンシュタイン王都で「慌てている兵士」と会話し、スタークベルグの南へ移動	危険です	シャルローネ+2 ほか全員+1
		わかりました	全員+1
		見なかったことにします	−
シュワルツフェルズ村	「スタークベルグ防衛戦」終了後にシュワルツフェルズ村へ移動	−	シャルローネ+10
スタークベルグ	「遺跡の罠」終了後にスタークベルグへ移動	これで俺たちも騎士だな	−
		なんだか気が抜けたな	全員−5
		気を抜くのは早いぞ	全員+5

RMC戦闘 序盤RMC戦闘のポイントをチェック

左ページのフローチャートの範囲内で発生する、RMC戦闘のポイントをチェック。クリア条件には、「完全」「普通」「失敗」の３バージョンがあり、クリア後の「クリアボーナス」に影響している。「完全」が最もボーナスが多く、「失敗」だと最も少ないので、できるだけ「完全」を目指そう。

1 バーンシュタイン王都 「士官候補生一般採用実技試験」

クリア条件	完全クリア	ウェインとシュナイダーがともに健在で、ほかの候補生６人をすべて倒している
	普通クリア	ウェインとシュナイダーがともに健在で、ほかの候補生を１～５人倒している
	失敗クリア	ウェインとシュナイダーのどちらか、もしくは両方が倒されている or 制限時間を超過する
ゲームオーバー条件		なし



▲ファイアアローをムダ撃ちせず、トドメだけに使っていくのだ。



▲ウェインはひたすら直接攻撃あるのみ。あとは運しだいか……。

CHECK 1 トドメの一撃を狙っていこう！

クリアするだけならば、決して難しくはないのだが、完全クリアを狙うとなると、かなり難しくなる。攻略のポイントは、シュナイダーのファイアアロー。詠唱が終わってもすぐに発動させず、あと一撃で倒せるという状態になった候補生を狙い撃ちにする。これで、運よくほかの候補生同士のつぶし合いさえ起こらなければ、完全クリア可能だ。なお、クリアまでにかかった時間も試験の評価に影響することを覚えておこう。

3 スタークベルグ 「スタークベルグ防衛戦」

クリア条件	完全クリア	ローガン、ウォルフガング、傭兵が健在で、敵を全滅させる
	普通クリア	ローガン、ウォルフガング、傭兵のうち誰か１人が倒された状態で敵を全滅させる
	失敗クリア	ローガン、ウォルフガング、傭兵のうち２人以上倒された状態で敵を全滅させる
ゲームオーバー条件		市民、ウェイン、シュナイダーのうち誰か１人でも倒される

CHECK 1 まずは小屋の付近のゲルを倒す！

まず、子供が避難する小屋の入口付近にいるゲル２体を倒しておくこと。これを放置しておくと確実に子供が襲われるので、最優先で倒してしまおう。

▶シュナイダーのファイアアローで倒すのが早いが（左）、直接攻撃でも十分間に合う（右）。

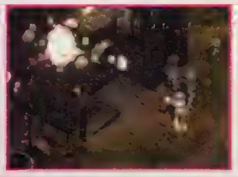




CHECK 2 ウェインのレベルを上げる

小屋の横手にいるインプをウェインで倒し、レベルを上げておく。このとき、どれでもいいので攻撃魔法を１つ修得しておき、ウェインでも魔法攻撃が可能な状態にしておこう。

CHECK 3 市民を守りつつ各個撃破



◀ここで、さきほど修得しておいた攻撃魔法が役に立つのだ。

しばらくしてから小屋の裏手にレッサーユングが出現するので、市民が襲われないようにウェインを向かわせて倒す。そのあとは増援のゲルを魔法攻撃で倒し、戻ってきたウォルフガングがユングを倒すのを待とう。

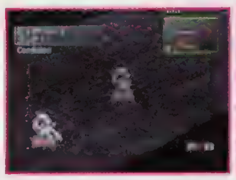
4 スタークベルグ西の遺跡 「遺跡の罠」

クリア条件	完全クリア	壁が４回動く前に敵を全滅させる
	普通クリア	壁が４回以上動いたあとに敵を全滅させる
	失敗クリア	なし
ゲームオーバー条件		ウェイン、シュナイダー、ハンスのうち誰か１人でも倒される

CHECK 1 動く壁は気にせず直接攻撃で速攻！

まずは、目の前にいるレッサーユング２体に直接攻撃。しばらくするとハンスが登場するので、ウェインとシュナイダーの後方から攻撃させよう。

▶壁の動きは気にせず、手近にいる敵から速攻で倒していこう。





CHECK 2 残りの敵は魔法で攻撃！

手近にいる敵を倒し終えたら、残りの敵を魔法で攻撃。ここで、いちいち罠のない場所まで移動していると、時間がかかりすぎて、完全クリアを逃してしまうことにもなりかねないので注意しよう。要は、壁に挟まれてしまう前に、速攻をかけて敵を全滅させてしまえばOKということだ。



▲ウェインとシュナイダーの魔法攻撃なら、ムダな移動をせずとも右奥にいるインプを倒せる。

サブイベント ゲーム展開上必須ではない小イベント

ここでは、ゲームを先に進めていくだけならば必須ではない、サブイベントをチェックしていくぞ。各キャラの心情が感じ取れるものや、ちょっと得する情報などもあるので、どうしても早く先の展開を見たいというのでなければ、チェックしておいて損はないだろう。

いつもの丘の上で……

バーンシュタイン王都を出発してから、スタークベルグの警護任務に就くまでの間に、バーンシュタイン王都・西で「丘の上へ」を選ぶと発生するイベント。唐突にシュナイダーの決意を聞かされたウェインが、卒業試験を前にして、お気に入りの場所である丘の上で心を落ち着かせるというイベント。短いイベントだが、ウェインとシュナイダーの人間関係が見てとれるシーンになっているぞ。

▶本当は任地へと急がなくてはならないのだが、少しの間だけ……。



城を抜け出したエリオット



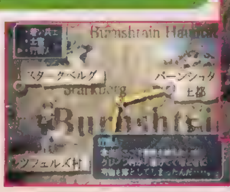
◀友好度にかかわるイベントなので要チェック！

スタークベルグ西の遺跡の調査に向かう前に、いったんバーンシュタイン王都へ戻って、慌てている兵士に話しかけておこう。そのあとすぐにスタークベルグ・南へ行ってみると、城をこっそりと抜け出したエリオットに会うことができるのだ。

なくした荷物はどこに？

バーンシュタイン王都・西にいる行商人に話しかけると、「荷物を落としてしまって困っている」という話が聞ける。その後、クレイン村・北に行き、新米女兵士から荷物の場所を聞いて行商人に教えてあげると、ちょっとしたお礼がもらえるぞ。

▶騎士として、困っている人を放っておけない。





▲額は少ないが、プロローグの時点ではありがたい収入だ。

シャルローネの決心



◀ジュリアに強いあこがれを抱くシャルローネ。

スタークベルグ西の遺跡の調査に向かう前と、スタークベルグで戦争終了の報告を聞いたあとに、シュワルツフェルズ村へ行くと発生する連続イベント。これを機に、シャルローネは騎士を目指す。

アトラス&キャリアソフト開発陣スペシャルインタビュー

『グローランサーII』の完成&発売を記念して、開発の中心人物であるアトラスの相原氏、キャリアソフトの高田氏と肥田氏に直撃インタビューを敢行！　本作を制作するにあたってのコンセプトの部分からキャラ設定、ゲームシステム関連の開発秘話などについて詳しく答えてもらったぞ。また、インタビュー内の発言にさらなる探りを入れた「キーワードチェック」もお見逃しなく!!



確固たる信念を持ったキャラたちの生き方が物語を作り上げていく

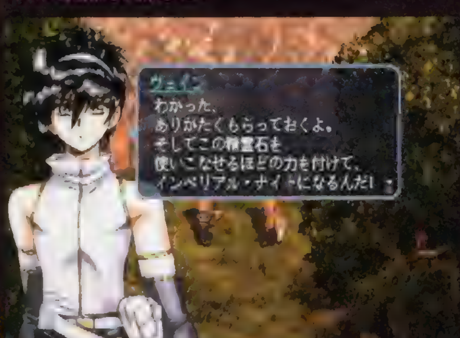
――まずは、『グローランサーII』という作品の、全体的なテーマについてお願いします。

相原氏(以下、相原)：実生活において、みな自分なりの信念を持って生きていますよね。でも、それって、その人の立場に立ったときじゃないとわからないものじゃないですか。そういった、人それぞれの信念の部分をゲームで表現できないかっていうのが、『グローランサーII』を作るうえでのテーマでした。たとえば、主人公のウェインの場合は、騎士になりたいという信念を持っています。でも、それは戦いが好きだとかいうことじゃなくて、戦いが起きたときに誰にも負けない力を持っていることで、平和を守りたいという考え方からきているんです。一方、ウェインの親友であるシュナイダーは、政治家になり戦争自体を起こさせないことで、平和を守りたいという信念を持っています。2人は親友同士で、同じように平和な世界を望んでいても、信念は違いますから、心の底からわかり合えないことだってあるわけですよ。そういう立場に立たされたときに、どんな行動をとればいいのかというのをプレイヤーのみなさんに考えていただきたい。

肥田氏(以下、肥田)：進め方によって、味方だったキャラが敵になることもあるし、その逆のパターンもある(※①)。そのときのキャラたちの心理状態を感じとってほしい。一緒にいるからこそ見えてくるところ、敵に回ったときに初めて気づくところ……、そういったところを気に留めながらプレイするのもおもしろいかもしれませんね。

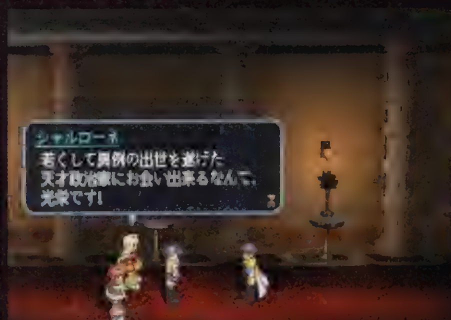
相原：これは、各プレイヤーの受け止め方によって変わってくるかもしれませんが、けっこう〝ドライ〟なところもありますし。

――それは、シナリオにおいてですか？　それともキャラの性格的な部分で？



▲はたして、ウェインの信念はどう変わっていくのか……。

▼かつて語った自分の夢を叶えるべく、士官学校を卒業してから、わずか半年で大臣の地位にまで登りつめたシュナイダー。道は違えど、ウェインも負けてはいられないところ。





相原：両方です。ただ、ドライになるかどうかはプレイヤーしだいなんですよ。パーティイン可能なキャラは、基本的に、そのキャラの信念の部分を追っていけば仲間にできるんですけど、ちょっとした行き違いで仲間にできなくなる場合などもありますから。

肥田：その場合は、まったく別のキャラが仲間になるようになっています(※②)。

完成されていない主人公がどのように成長していくのかを見てほしい

――主人公・ウェインのキャラデザインについてですが、あまり〝騎士〟という感じではないですよね。どことなく中性的な感じで。

肥田：キャラデザイン担当のうるし原さんに、ウェインのデザインを発注した際、〝中性的に〟という指示を出しました(※③)。それは、実際にシナリオを進めていくプレイヤーの選択によって、ウェインの印象が変わっていくようにしてあるからなんですよ。だから、イメージが固定されてしまう、いわゆる〝ヒーロー〟っていうキャラデザインにはしなかったんです。それと、思春期独特の善にも悪にも傾いてしまいそうな(※④)、あやふやな感じを持たせてくれともお願いしました。シナリオのほうも、こうして完成したキャラデザインと違和感のないものになっていると思います。

――となると、ウェインと行動をともにするハンスやシャルローネも、同じようなコンセプトで？

肥田：そうですね。まだでき上がっていない、未成熟なキャラたちが、本作の物語を通して成長していく姿というのを見てほしいですね。

相原：今回はシナリオを数パターン用意してありますし、繰り返しプレイして(※⑤)、キャラごとの信念の部分をじっくりと楽しんでみてください。

期待を裏切らないデキになっています



総合プロデューサー

相原 誠吾

Profile

(株)アトラス

開発本部 プロデューサー

『グローランサーII』の総合プロデューサー。開発・宣伝・営業といった、プロジェクトの全般的なプロデュースを担当し、作品全体の管理を行っている

Profile

(株)キャリアソフト
プロデューサー

「グローランサー」シリーズでは、「RMC戦闘」や「リング=ウェポン」といったゲームシステムの制作を担当。また、シナリオの監修も行っている。



プロデューサー
高田慎二郎 Takada Shinjirou

戦闘の仕掛けを楽しんでもらえれば

集める楽しさと作る楽しさをあわせ持つ「リング=ウェポン」システム

――今回の新システム、「リング=ウェポン」のアイデアが生まれたきっかけは？

高田氏(以下、高田)：私自身、『ディアブロ』や『ウィザードリィ』でアイテムを集めるのが好きだったんですよ。でも、ただアイテムを集めて使うだけでなく、それに何かをプラスしていくことで、キャラの性能をいじったりできないかと。で、いろいろと考えてみて、でき上がったのが「リング=ウェポン」なんですよ。あとは、完全なランダムではなく、敵の強さだとか、倒した早さといった要素を組み込んで、ゲームとして遊べるように調整しました。そういうコンセプトですから、プレイしていて、いいリングが手に入ったりすると、それだけでうれしくなれるんじゃないかと。

相原：バランス取りは大変でしたよね。システムが複雑になってしまったり、やたらとリングが手に入りすぎてしまったりとか。

高田：「コレとソレを組み合わせると無敵！」みたいな組み合わせとかも出てきてしまって……。気がついた限りは全部調整しましたが、見落としている凶悪な組み合わせが残っているかもしれませんね。でもまぁ、ユーザーのみなさんがプレイされて、凶悪なものが見つかったら見つかったで、それもアリなゲームなのかなと思っていますから。逆に、いい組み合わせを見つけられないと、ちょっと苦労するかもしれませんね。

――戦闘システムでは、魔法の使い方が変更されていますが？

高田：今回は、長く唱えたら唱えたぶんだけ強くしようってことにしたんですよ。ゲームバランス的にも、チマチマと使うより一気にドーンと使ったほうがお得なようにしていますね。

相原：戦闘中に、ふと画面の奥のほうを見たりすると、ずーっと呪文を唱えているヤツがいたりするんですよ(※⑥)。「アイツ、放っておくとやばいんじゃないの!?」みたいな雰囲気で、ビックリしますよね。そういうのも、システムを変えたことによっておもしろくなった要素なんじゃないかと。

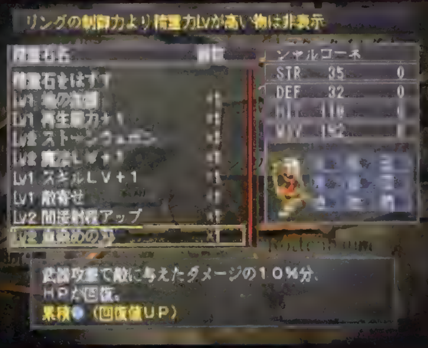
――それでは最後に、オススメのポイントをひと言ずつお願いします。

相原：本当に細部まで作りこんであるので、じっくりと遊んでやってください。

高田：今回、RMC戦闘に、かなり凝った仕掛けを用意したので、戦闘のおもしろさを楽しんでください。

肥田：前作にはなかった、シナリオ分岐にかかわるキャラたちの心理の部分に注目してほしいですね。

――本日はありがとうございました。



▲武器をカスタマイズすることで、戦法の幅が拡がっていく「リング=ウェポン」システム。

物語の分岐で揺れる心理が見どころ



チーフディレクター
肥田泰治 Hida Yasuharu

Profile

(株)キャリアソフト
チーフディレクター

「グローランサー」シリーズではメインシナリオを担当。ストーリー全般の制作とキャラの性格設定に加えて、デザインコンセプトの指示も行っている。

Key Word Check

今回のインタビュー中に出てきた言葉のなかで、ちょっと気になったものをクローズアップ！ その詳細を徹底的にチェックしていくぞ!!

●※①「進め方によって～」



▲とりあえず、友好度にかかわるイベントはチェックしておいたほうがいい。

前作にはなかった大きな要素として挙げられるのが、このシナリオ分岐。それも、「仲間になるキャラが変わる」程度のものではなく、「ストーリーの大筋自体が違ってくる」とのこと。詳しい分岐条件やパターン数に関しては、今後の攻略記事にて順次公開していく予定なので、期待して待っていてほしい。

●※②「まったく別のキャラが～」

現時点では未公開のキャラなので、あまり詳しいことは書けないが、そのうちの1人は、ちょっと変わった口調が特徴的。

●※③「"中性的に"という～」

中性的なキャラということで、ウェインの声を当てている声優は女性の方である(CV：今井由香)。

●※④「善にも悪にも傾いて～」

シナリオの分岐しだいでは、「ウェインが悪の道に……」というわけではないが、それに近いようなイメージのシナリオも用意されているらしい。このシナリオに入った場合、ウェインはどんなキャラに成長していくのだろうか……？

●※⑤「繰り返しプレイして～」

前作は、1回クリアするのに80時間ほどかかるという仕様であったため、繰り返しプレイするには膨大な時間が必要だった。しかし本作では、30時間ほどでクリアできるようになっているため、繰り返しプレイもさほど大変ではないとのこと。もっとも、ゲームのボリュームが減ったということではないので、細かいサブイベントをすべて探し出そうとしていくと、前作以上に時間がかかってしまうこともある。

●※⑥「ずーっと呪文を～」

こういう行動をとる敵がいるということは、もしかして敵の思考パターンはけっこうかしこい？ そのあたりの設定を高田氏にたずねたところ、返答は「適度にバカ」とのこと。なんでも、敵の思考パターンをかしこくしすぎると、プレイしていて「ムカつく」ものになるらしい。かつて、高田氏が試しに作ってみた敵キャラは、こちらの攻撃をドット単位で見切り、自分の攻撃はギリギリで当ててくるという、腹立たしい攻撃パターンを延々と繰り返してきたという……。そうした経験もあって、戦闘部分を作るときは、敵の思考パターンは「適度にバカ」になるよう、調整しているそうだ。



▶敵の思考パターンは、「よく見ていれば、ある程度の予測がつく」程度のバランスに調整してあるのだ。

PS2

リリーのアトリエ ~ザールブルグの錬金術士3~

中盤はコレを見ればバッチリ！ 絶対に役立つ情報をギュッと詰め込んだデータベースをお届け!!

発売中 RPG	▶¥6,800 ▶ガスト ▶MC2（900KB）

PS I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

『マリー』『エリー』とプレイしてきた自分としては、イベント関連の情報が何よりも知りたいと思ったので、今回は表オンリーになりました。ちょっと味気ないけど役に立つこと間違いナシなので、ぜひこれを参考に図鑑コンプリートを目指してくださいね♪　(H・O)

ぢつはココだけの話、特定の条件を満たすと究極の錬金術アイテム〝かわいいネコミミ〟なんていう素敵なモノが……あるわけないわな。　(mimi)

攻略第2回目

2年目以降、中盤の調合&イベントを凝縮！

『リリー』の発売から約3週間経過し、1回目のエンディングを迎えた人も多いはず。今回は一度クリアした人はもちろんのこと、これからプレイを始める人も大満足の、充実したデータベースをお届けしていきます。なお、今回の攻略は前号からの続きとなるので、あわせて活用するようにしてくださいな。

調合可能アイテムの増やし方 Part2

イベントがらみの参考書がたくさん

ここでは中盤以降に読破可能な参考書と、イベントで入手できる参考書をまとめて解説。これらの参考書を読破するには、リリーの錬金術レベルが一定レベル以上必要になるのだ（条件を満たすと自動的に読破してくれる）。錬金術レベルは、作成したことがないアイテムを作るようにしていけば、効率よくアップさせることができるぞ。『アトリエ』シリーズでは不必要な参考書は1つもないので、見つけたら絶対に購入しておこう。

参考書入手条件

参考書名	入手経路	入手条件	読破条件
元老院語録	ドルニエ	EV107【元老院語録】	1章：入手時　2章：知識2200以上／3章：知識2900以上
金羊毛	ドルニエ	EV108【金羊毛】	1章：入手時／2章：知識2700以上／3章：知識3100以上
黒魔術師レーベの手記	エアフォルクの塔	EV115【黒魔術師レーベの手記】	1章：知識1000以上／2章：知識2400以上／3章：EV241【守るべき者（1）】発生後
アルテナ聖書	クルト	EV274【アルテナ聖書（A）】or EV275【アルテナ聖書（B）】	1章：入手時／2章：錬金術LV17以上／3章：錬金術LV25以上／4章：EV【愛情は償いを超えて（3）】発生後
王宮のしきたり	ウルリッヒ	EV142【王宮のしきたり】	1章：入手時／2章：錬金術LV11以上／3章：錬金術LV22以上／4章：錬金術LV26以上
銘酒探訪の旅	のんだくれ親父	EV188【銘酒探訪の旅（1）】or EV189【銘酒探訪の旅（2）】	1章：入手時／2章：技術700以上／3章：技術1000以上／4章：EV293【最高のお酒（1）】発生後
魔法のえほん	イングリドor ヘルミーナ	EV206【魔法のえほん（A）】or EV207【魔法のえほん（B）】	1章：入手時／2章：錬金術LV15以上／3章：錬金術LV19以上
イングリドの練習帳	イングリド	EV128【先生と教え子（A）】or EV129【まりあせんせい（A）】	1章：入手時／2章：1章読破後200日経過後／3章：2章読破後200日経過後
ヘルミーナの日記	ヘルミーナ	EV130【先生と教え子（B）】or EV131【まりあせんせい（B）】	1章：入手時／2章：1章読破後200日経過後／3章：2章読破後200日経過後

3年目までこれでバッチリ!! イベント発生条件 2年目~3年目

中盤をバッチリフォロー

前号に引き続き、本作に収録されているイベントを大紹介！ 今回は2年目から3年目までのイベントをピックアップしているぞ。参考書の入手条件やエンディングに関するイベントはもちろんのこと、交易や好事家たちとの取引といった、1年目にはなかったイベントもあるのだ。これらは、アカデミー建設への近道にもなるので、ぜひ発生させておきたい。また、中盤以降のイベントは、キャラとの交友度が大きく関係してくる。これらをすべて見るためにも、こまめに仲間に入れて交友度をアップさせておきたい。ちなみに、イベントリストの番号は前号からの続きとなるので、そちらと照らし合わせながらチェックしよう。

イベントリスト

●EV103~EV119

EV	イベント名	内容	発生条件	結果
103	あたしのやりたいこと	アカデミーの創立がこの旅の目的だけど、自分自身のやりたいことではない。自分がしたいことはなんだろうと考える	錬金術レベルが16以上で、リリーが工房にいること	■「錬金術をとことん～」→工房フラグ＋3。■「人々を幸せ～」→ロイヤルフラグ&アカデミーフラグ＋2
104	国のため？民衆のため？	1回目の展覧会終了後、ドルニエから王室の援助を受けながら「アカデミーを創立するのはいいことなのだろうか？」と問われる	1回目の展覧会が終了してから60日が経過する	■「本気で錬金術～」→ロイヤルフラグ＋3。■「自由に研究～」→ロイヤルフラグ&アカデミーフラグ＋1、工房フラグ＋2。■「お金が無くても～」→アカデミーフラグ＋3、工房フラグ＋3
105	親離れ	「人々を幸せにしていくことだけのアカデミーを作りたいので、王室からの援助を断ろうと考えているがどう思う？」とドルニエから問われる	ロイヤルフラグが＋4以下で、2回目の展覧会まで90日を切っている	■「賛成」→展覧会に関するイベント&システムが発生しなくなり、ロイヤルフラグが0になる。■「反対」→ロイヤルフラグ＋2
106	己との戦い	王室からの資金援助が打ち切られ、落胆するリリーをドルニエが励ます	援助が打ち切りになってから1日以上が経過し、リリーが工房にいる	とくになし
107	元老院語録	ケントニスから送られてきた2冊の書物のうち、1冊をドルニエからもらう	錬金術レベルが14以上で、参考書「大いなる術」を所持した状態でリリーが工房にいる	参考書「元老院語録」を入手
108	金羊毛	ケントニスから送られてきた2冊の書物の残りの1冊をドルニエからもらう	錬金術レベルが19以上で、参考書「元老院語録」を所持した状態でリリーが工房にいる	参考書「金羊毛」を入手
109	新たな錬金術への道（2）	錬金術士として成長したリリーに、ドルニエが新しい調合方法を教えてくれる	錬金術レベルが12以上で、成績が60以上ある状態でリリーが工房にいる	ラフ調合ができるようになる
110	ラフ調合講座（1）	ラフ調合を始めたリリーに、中和剤を使うようにとドルニエが教えてくれる	EV109発生後5日以上経過していて、ラフ調合を1回行っている状態で、リリーが何もせず工房にいる	とくになし
111	ラフ調合講座（2）	ラフ調合をだいぶマスターしてきたリリーに、ドルニエが金属性のみ例外の調合法則が存在すること教えてくれる	EV110発生後、錬金術レベルが25以上あり、リリーが何もせず工房にいる	とくになし
112	お気に入りの採取場所	もっと珍しい材料が採れる場所はないかとハインツにたずねると、「自分で探してみてはどうか」と勧められる	目的地「近くの森」、「ヘーベル湖」、「シュミッツ平原」、「ヴィラント山」、「日時計の草原」、「レッテン廃坑」、「ビルツの森」、「ストルデルの滝」のすべてに1回以上到達し、うわさ話を聞く	採取先を「フリーポインタ」で選択できるようになる
113	エアフォルクの塔（1）	ザールブルグの城壁に登ってそよ風をたんのうしていると、遠くの森に塔が建っているのに気づく	ゲーム開始後2年以上経過、戦闘レベルが20以上、ハインツ、ウルリッヒ、シスカ、ゲルハルトがキャラ名で表示されている、EV137の発生日以外、日食の日以外の条件を満たして街外れに移動する	[CGあり]
114	エアフォルクの塔（2）	街の人に塔の正体を聞いて回り、冒険者の間でエアフォルクと呼ばれて怪物の巣になっていることがわかる	EV113が発生し、2日以上経過している状態でハインツ、ウルリッヒ、シスカ、ゲルハルトのいずれかに話しかける	目的地に「エアフォルクの塔」が追加される
115	黒魔術師レーベの手記	エアフォルクに巣くうビヒモスを倒し、レーベが残した書物を発見する	ビヒモスを倒す	参考書「黒魔術師レーベの手記」を入手
116	さすらい雲の生活	イルマに「キャラバンはどうやって生活してるの？」と質問し、交易で生活しているということがわかる	ゲーム開始後1年半以上経過し、イルマの占いを2回以上やっている状態で中央広場にいるイルマに話しかける	とくになし
117	さすらい雲になりたくて	交易に興味を持ったリリーが、イルマにロブソン村での交易を教えてもらう	EV115発生後5日以上経過し、中央広場にいるイルマに話しかける	目的地に「ロブソン村」が追加される
118	グランビル村	ロブソン村以外でも交易をしたいと思ったリリーが、ハインツにどこかいい場所がないかたずねる	ロブソン村に1回以上行った状態で、ハインツからうわさ話を聞く	目的地に「グランビル村」が追加される
119	謝恩キャンペーン	グランビル村に立ち寄ってアイテムを購入したリリーに、村長さんが村の特産品である織物の普及キャンペーンとして「裁縫道具」をくれる	グランビル村で交易アイテムを購入する	調合機材「裁縫道具」を入手

※イベントリスト内にある「ラブラブ度」はゲーム中に確認することはできません。「ラブラブ度」に関する詳細は、現時点では不明です。また「～フラグ」に関する詳細も、現時点では不明です。
【EV】はイベント番号を、【イベント名】にある（1）～（8）の番号はそのイベントがつながっていることを、（A）（B）のアルファベットは同じイベントのパターン違いであることを示します。

●EV120～EV170

EV	イベント名	内容	発生条件	結果
120	変わり者？	街に住む老人に世の中には変わり者のエルフがいて、エルフの森以外の森でひっそりと暮らしているという話を聞く	街の外でエルフと2回以上戦闘した状態で、街中で老人に話しかけると50%の確率で発生	とくになし
121	エルフの隠れ里	ウルリッヒが魔物討伐に赴いたときに、エルフの隠れ里らしき場所を見かけたという話を聞く	EV36とEV117が発生し、ウルリッヒのキャラ名が表示されている状態で話しかける	目的地に「エルフの隠れ里」が追加される
122	ベルゼンブルグ城	シスカとワイン談義に花を咲かせていると、東の台地の向こうにブラウワインというワインを造っているベルゼンブルグ城があると、ハインツが教えてくれる	アイテム「ゲルプワイン」を1度でも作ったことがあり、交易ポイントに4回以上到達、シスカのキャラ名が表示されている状態で、ハインツに話しかける	目的地に「ベルゼンブルグ城」が追加される
123	最後の領主	ベルゼンブルグ城と交易を重ねて伯爵と親しくなったリリーが、伯爵に「ほかに住んでいる人はいないのか？」とたずねる	ベルゼンブルグ城の集落貢献度が40以上ある状態で、ベルゼンブルグ城に行く	とくになし
124	銘水のうわさ	ハインツからグランビル湧き水の話を聞く	アイテム「井戸水」のストックが40個以上あり、グランビル村に到達したことがない状態でハインツからうわさ話を聞く	とくになし
125	盗賊団について	ハインツから盗賊団が人のよく通る場所に現れるという話を聞く	「フリーポインタ」で移動できる状態で、ハインツからうわさ話を聞く（同じ条件で発生するイベントがある場合は、どちらかが発生）	とくになし
126	オーレについて	ハインツがオーレという怪物の行動範囲を教えてくれる	「フリーポインタ」で移動できる状態で、ハインツからうわさ話を聞く（同じ条件で発生するイベントがある場合は、どちらかが発生）	とくになし
127	交易について	リリーが交易を始めたことを聞きつけたハインツが、リリーに交易について話をしてくれる	目的地「ロブソン村」、「グランビル村」、「ベルゼンブルグ城」、「エルフの隠れ里」に1回ずつ行ったことがある状態で、ハインツからうわさ話を聞く（同じ条件で発生するイベントがある場合は、どちらかが発生）	とくになし
128	先生と教え子（A）	リリーを慕っているイングリドが、自分の研究成果をまとめたノートをリリーに採点してくださいと見せてくる	ゲーム開始から600日が経過し、イングリドを弟子にしている	参考書「イングリドの練習帳」が読めるようになる
129	まりあせんせい（A）	リリーと楽しそうに勉強しているヘルミーナを見て、イングリドがこっそり自分のノートも見てくださいと頼んでくる	ヘルミーナを弟子にしていて、イングリドの交友度が85以上＆錬金術レベルが15以上	参考書「イングリドの練習帳」が読めるようになる
130	先生と教え子（B）	リリーを慕っているヘルミーナが、自分の研究成果をまとめたノートをリリーに採点してくださいと見せてくる	ゲーム開始から600日が経過し、ヘルミーナを弟子にしている	参考書「ヘルミーナの日記」が読めるようになる
131	まりあせんせい（B）	リリーと楽しそうに勉強しているイングリドを見て、ヘルミーナがこっそり自分のノートも見てくださいと頼んでくる	イングリドを弟子にしていて、ヘルミーナの交友度が85以上＆錬金術レベルが15以上	参考書「ヘルミーナの日記」が読めるようになる
132	あべこべ（A）	イングリドの練習帳を見ていたリリーだが、何が書いてあるか理解できずもっとしっかりしなきゃと反省する	イングリドを弟子にした状態で、参考書「イングリドの練習帳」第2章を読破したときに錬金術レベルが15以下	とくになし
133	あべこべ（B）	ヘルミーナの日記を見ていたリリーだが、何が書いてあるか理解できずもっとしっかりしなきゃと反省する	ヘルミーナを弟子にした状態で、参考書「ヘルミーナの日記」第2章を読破したときに錬金術レベルが15以下	とくになし
134	天地の開き（A）	イングリドの練習帳を見たリリーが、書いてあることは寝ていても理解できることばかりで、神童とはいえまだまだ子どもねと思いおごる	イングリドを弟子にした状態で、参考書「イングリドの練習帳」第2章を読破したときに錬金術レベルが20以上	とくになし
135	天地の開き（B）	ヘルミーナの日記を見たリリーが、書いてあることは寝ていても理解できることばかりで、神童とはいえまだまだ子どもねと思いおごる	ヘルミーナを弟子にした状態で、参考書「ヘルミーナの日記」第2章を読破したときに錬金術レベルが20以上	とくになし
136	ヘルミーナ、妖精さんと仲よし	リリーが工房にいると何やら話し声が聞こえてくるので耳を傾けると、妖精さんと仲よく（？）調合しているヘルミーナを見かける	毎年2月1日～4月30日の間に、ヘルミーナフラグが立っている、妖精さんを1人以上（黒以外）雇っている（調合作業をしていない）という状態で、リリーが何もせずに工房にいると20%の確率で発生	【CGあり】
137	ヘルミーナ、雷が怖い	突然起きた雷にヘルミーナが驚いて机の下に逃げ込んでしまう	2年目以降の7月1日～8月30日の間に、ヘルミーナフラグが立っている、日食の日以外という状態で、リリーが何もせずに工房にいると10%の確率で発生	とくになし
138	イングリド&ヘルミーナ大ゲンカ	イングリドとヘルミーナがささいなことでケンカをしてしまう	2年目3月17日～7年目5月22日の間に、EV138が発生後173日以上経過した状態で、リリーが工房にいると7%の確率で何回でも発生	とくになし
139	イングリド&ヘルミーナ誕生日プレゼント（1）	台所で何かこそこそしているイングリドとヘルミーナに近づくと、2人に追い出されてしまう	2年目以降2月8日～2月13日の間にリリーが工房にいる	とくになし
140	イングリド&ヘルミーナ誕生日プレゼント（2）	イングリドとヘルミーナが協力してペンデルを作って、リリーに誕生日プレゼントとしてくれる	EV139発生後30日未満、2月14日という状態でリリーが工房にいる（毎年発生）	■「イングリド、ヘルミーナのいずれかのレベルが10以上」→疲労度－30、イングリド&ヘルミーナの交友度＋5。■「イングリド、ヘルミーナのいずれかのレベルが9以下」→疲労度＋60、イングリド&ヘルミーナの交友度＋10
141	イングリド&ヘルミーナ誕生日プレゼント（3）	ペンデルのプレゼント以降、毎年誕生日になると2人が手作りのアクセサリーをプレゼントしてくれるようになる	EV139発生後30日以上経過し、アクセサリーを作成したことがある、毎年2月14日という状態でリリーが工房にいる（毎年発生）。〈入手アイテム〉3年目：「白のアロマ」、4年目：「ルージュ」、5年目：「星砂糖」、6年目：「フワレルクの卵」、7年目：「安らぎのマフラー」、8年目：「妖精さん人形」、9年目：「奇跡の杯」	疲労度－10、各年に対応したアイテムを入手
142	王宮のしきたり	展覧会の第1次選抜に合格したリリーに、ウルリッヒが「王宮のマナーがわかっていない。これで勉強しなさい」と1冊の本をくれる	展覧会で1回以上第1次選抜に合格し、錬金術レベルが12以上の状態でウルリッヒに話しかける	参考書「王宮のしきたり」を入手
143	王室騎士隊（1）	初めて見る王室騎士隊に興味しんしんのリリーが、ウルリッヒにどんな仕事をするのかと聞くと、逆にケントニスについて質問される	2年目2月1日以降で、ウルリッヒのキャラ名が表示されている状態でジグザール城門前に移動する	とくになし
144	王室騎士隊（2）	リリーが勝手に城門内に入って王室騎士隊の演習場をのぞくが、ウルリッヒに見つかって怒られてしまう	EV143発生後2日以上が経過し、ジグザール城門前に移動すると毎日50%の確率で発生	【CGあり】
145	世界紀行少女（1）	リリーに興味を持ったウルリッヒが、なんのためにザールブルグに来たのかとたずねる	EV144発生後30日以上が経過し、ジグザール城門前に移動すると毎日70%の確率で発生	ウルリッヒとの交友度＋5
146	昔の悪夢	ロブソン村に着いたリリーたち一行だが、テオがなんだかブルーになっているのでリリーが理由をたずねる	テオの交友度が50以上あり、なおかつ仲間にした状態でロブソン村に行く	とくになし
147	ケシパン嫌い	ヨーゼフ雑貨でテオと夕飯のレパートリーについて話を咲かせ、ケシパンが嫌いなのも冒険者になった原因の1つであることがわかる	EV146発生後、テオの交友度が58以上ある状態でテオがヨーゼフ雑貨にいるときに話す	とくになし
148	冒険者の意地（1）	冒険者としての名をあげたいと思っているテオが、エアフォルクの塔に行くことがあったら声をかけてくれと頼んでくる	EV114発生後、ビヒモスを倒していない、テオの交友度が80以上、テオのレベルが15以上という状態で、酒場でテオに話しかける	とくになし
149	冒険者の意地（2）	エアフォルクにたどり着いたリリーたち一行だが、テオに「震え上がっている」とリリーが突っ込むと、武者震いだとごまかす	EV148発生後、テオを仲間にした状態でエアフォルクの塔前に行く	とくになし
150	冒険者の意地（3-A）	エアフォルクの塔に巣くうビヒモスを倒し、リリーとテオが大喜びする	EV149発生後、テオを仲間にした状態でビヒモスに勝利する。ただしラブラブ度が0で、EV151が発生していないこと	テオとの交友度＋4
151	冒険者の意地（3-B）	エアフォルクの塔に巣くうビヒモスを倒し、リリーとテオが大喜びする	EV149発生後、テオを仲間にした状態でビヒモスに勝利する。ただしラブラブ度が1以上で、EV150が発生していないこと	テオとの交友度＋4、ラブラブ度＋10
152	冒険者の意地（4-A）	エアフォルクの塔に巣くうビヒモスに挑戦したが負けてしまい、「強くなってみせる」とテオがリリーに誓う	EV149発生後、テオを仲間にした状態でビヒモスに負ける。ただしラブラブ度が0で、EV153が発生していないこと	テオとの交友度＋10
153	冒険者の意地（4-B）	エアフォルクの塔に巣くうビヒモスに挑戦したが負けてしまい、「強くなってみせる」とテオがリリーに誓う	EV149発生後、テオを仲間にした状態でビヒモスに負ける。ただしラブラブ度が1以上で、EV152が発生していないこと	テオとの交友度＋10、ラブラブ度＋10
154	廃坑の落盤事故	レッテン廃坑での採取時に、突然落盤事故が発生してリリーとテオは閉じ込められてしまう。最初はいがみ合っていたが、テオが穴を掘り始めて中断したときに「好きな人はいるのか？」と聞かれる	レッテン廃坑に2回採取しに行き、ラブラブ度が10以上ある状態で（2回目も含む）、テオとレッテン廃坑に行く	【CGあり】テオとの交友度＋3、ラブラブ度＋10
155	製鉄工房の妖精（1）	カリンに「ボックスという妖精さんから腕輪をもらったんだけど、妖精さんは役に立つの？」と質問される	妖精さんを6人以上雇用中で、なおかつカリンとの交友度が80以上ある状態で製鉄工房でカリンと話す	EV155発生から15日後に、製鉄工房のクォータービューにSD妖精さんが1人登場する
156	製鉄工房の妖精（2）	妖精さんを雇ったカリンから「妖精さんはなかなか役に立っている」と言われる	EV155発生から15日以上経過した状態で、製鉄工房に行ってカリンと話す	とくになし
157	看板が消えた（1）	リリーが何気なく工房の外に出てみると、入口にぶら下がっていたはずの看板が消えてしまっていて驚く	EV12発生から1年以上経過し、カリンとの交友度が75以上、リリーの人気が30以上ある状態で工房内から外に出る	職人通りの工房のクォータビューで入口にある看板が消滅
158	看板が消えた（2）	ドルニエ先生に看板が消えたことを伝えるが、消えた理由と犯人がわからないので困惑する	EV157発生後、工房の中に戻る	とくになし
159	看板が消えた（3）	ある日、カリンが消えた看板を持って工房を訪れる。理由を聞くと壊れていた部分を修理したと聞かされる	EV158発生から20日以上経過し、リリーが何もしないで工房にいる	職人通りの工房のクォータビューで入口にある看板が復活
160	下手だけど	ヴェルナーに雑貨屋の品物はどうやって入手するのかをたずね、交易や自分で作るという話を聞いて感心するが、ヴェルナーは「何もできないんだ」と話す	EV82発生から60日以上経過し、ヴェルナーとの交友度が43以上でヴェルナー雑貨屋でヴェルナーと話すと、毎日30%の確率で発生	ヴェルナーとの交友度＋3、ラブラブ度＋15
161	星のたま（1）	ある日、リリーの工房を訪れたヴェルナーが天球儀に目をつけ、銀貨500枚で売ってくれと交渉してくる	セピアの天球儀が壊れておらず、天球儀のストックが1以上ある状態でヴェルナーが工房に依頼しに来る、または受け取りに来たとき	■「依頼を受けた場合」→ヴェルナーとの交友度＋10、茶色い地球儀が天球儀に変わり、天球儀を吹っ飛ばしたときのイベントが「星のたま（2）」に変わる。天球儀のストックが1減る
162	星のたま（2）	ヴェルナー雑貨に行くとリリーの作った天球儀が置いてあるので、それについてヴェルナーと会話する	EV161発生から90日未満で、天球儀に向かって○ボタンを押す	とくになし
163	星のたま（3-A）	ヴェルナー雑貨でリリーは自分が作った天球儀があるのを発見するが、あまりに感動してガマンできなくなりくるくる回して、吹っ飛ばしてしまう	EV161発生から90日未満で、天球儀をくるくる回して吹き飛ばす	とくになし
164	星のたま（3-B）	ある日リリーがヴェルナー雑貨に行くと天球儀が地球儀に戻っており、どうしたのかと聞くと高値で売れたからと銀貨500枚を渡してくれる	EV161発生から90日未満で、EV163が発生していない、リリーの名声が400、人気が50以上ある、EV165が発生していない（同時に発生条件を満たしたら、こちらが優先される）という状態でヴェルナー雑貨屋でヴェルナーと話す	銀貨500枚入手、名声＋10、人気＋3
165	星のたま（3-C）	ある日リリーがヴェルナー雑貨に行くと天球儀が地球儀に戻っており、どうしたのかと聞くと気に入ったから自分の部屋に持っていったと聞かされる	EV161発生から90日未満で、EV163が発生していない、ヴェルナーとのラブラブ度が5以上、EV164が発生していない状態でヴェルナー雑貨屋でヴェルナーと話す	銀貨1000枚入手、ヴェルナーとのラブラブ度＋10、名声＋10、人気＋3
166	異国の宝	リリーたちがケントニスから来たと聞いたヴェルナーが、それはどこにあるのかと聞いてくる	EV82発生後110日以上経過しており、ヴェルナーと8回以上会話している（同じ日の会話は1回とみなす）状態でヴェルナーと話す	ヴェルナーとの交友度＋3
167	貴族の顧客（1）	ハインツの依頼をこなしていると、とある貴族がリリーと直接取引きしたいと言ってきていると聞ける	人気が70以上のときに、依頼人が謎の男になっている依頼を終了させる	ショートカットコマンドに「カスパールの家」が出現
168	貴族の顧客（2）	ハインツの依頼をこなしていると、とある貴族がリリーと直接取引きしたいと言ってきていると聞ける	人気が50以上のときに、依頼人が謎の男になっている依頼を終了させる	ショートカットコマンドに「ヘートヴィッヒの家」が出現
169	うにゅう	ある日、幸運にも採取に成功した貴重なアイテム「うにゅう」に、イングリドとヘルミーナは興味しんしん。	イングリドとヘルミーナが健在であること。アイテム「うにゅう」のストックが20個以上あると、採取から工房に戻ってきたときに発生	とくになし
170	探求家	カスパールの家に初めて訪れたとき、カスパールとあいさつをする	カスパールの家に初めて訪れる	とくになし

（次ページに続く）



リリーの居残り授業

そろそろ慣れてきたころかと思うけれど、売り込みについては何も説明していなかったよね。苦労して作ったアイテムを買いたたかれるのはなんだか悔しいし、せっかくだから売り込みの基本を教えておくよ。まず何よりも大切なのは、相手の機嫌を見抜くこと。これはメッセージの違いを見れば一目瞭然。「待っていた～」などと歓迎されたときは売り込みのチャンスね。相手の好みを見極めて、ひたすら「よいしょ」って持ち上げていこっ♥ たまに「話を聞く」とか「売り込む」っていう追加コマンドが表示されるけれど、そのとき正しい選択をすれば一気にテンションを上げられるよ。でも、なんで私だけ「居残り」かなぁ……。

●EV171～EV213

EV	イベント名	内容	発生条件	結果
171	金持ちのヒケツ	カスパールに「どうしてそんなにお金持ちになったのか」と質問する	掘り出し物あつかいのアイテムをカスパールに1個以上売却したことがある状態で、カスパールに話しかける	とくになし
172	エメラルドの貴婦人	ヘートヴィッヒの家に初めて訪れたとき、ヘートヴィッヒとあいさつをする	ヘートヴィッヒの家に初めて訪れる	とくになし
173	貴婦人のため息	ヘートヴィッヒに普段は何をして過ごしているかと質問する	掘り出し物あつかいのアイテムをヘートヴィッヒに1個以上売却したことがある状態で、ヘートヴィッヒに話しかける	とくになし
174	産業廃棄物…?	アルコールを作っていたら誤ってカスだらけになるが、食べてみると意外にいけるので「これは酒かすでは?」と気づく	酒かすの名前だけを知っている状態で、配合比を酒かす寄りにしてブレンド調合する。ただし、酒かすの知識が0だと、いくら配合比を調節してもダメ	酒かすを作れるようになる
175	渦巻きねじ回しのワナ	魅惑のカクテルを味見したところ、非常に飲みやすくて効果バツグン。「こりゃいいや」と、リリーは片っ端から飲み干して酔っ払ってしまい暴れてしまう	展覧会、特選会以外の日で、工房1Fでアイテム「魅惑のカクテル」を使用する	疲労が全回復し、1日が経過。ステータスが「酔い」になり、アイテム「魅惑のカクテル」のストックが0に。部屋が一番汚い状態になっている
176	枯れた井戸水の謎(1)	職人通りにある古井戸が、急にぱったり水が出なくなってしまう	2年目9月1日以降で、アイテム「井戸水」のストックが10個以上、ヨーゼフ、ヴェルナー、カリンのキャラ名が表示、敵「コジョ」と戦闘したことがある状態で、リリーが何もせずに工房にいる	職人通りにある井戸で、アイテム「井戸水」を採取できなくなる
177	枯れた井戸水の謎(2)	井戸水がぱったりと出なくなるのはおかしいので、何か原因があるのではと商店街の人々が話をしている	EV176が発生し、ヨーゼフ、ヴェルナー、カリンのいずれかと話す	とくになし
178	枯れた井戸水の謎(3)	この井戸に流れている水は、街の北部にあるヴィラント山を中心とした山脈から流れてきているということを、ヨーゼフから聞かされる	EV177発生から10日以上経過し、ヨーゼフの店に行ってヨーゼフと話す	とくになし
179	枯れた井戸水の謎(4)	ドルニエ先生が調査をした結果、「地下水が枯れたのではなくて流れていた水がどこか別のところに流れるようになってしまったのでは」と、リリーに話す	EV178発生から5日以上経過し、リリーが何もせずに工房にいる	とくになし
180	枯れた井戸水の謎(5)	井戸水の枯れた原因がわからずに、すっかりあきらめたある日、リリーはシュミッツ平原で噴水のようにあふれ出る水を発見する。どうやらモンスターの「コジョ」が水脈に穴をあけたことが原因だとわかり、王室騎士隊に伝えておくことに	EV179発生から10日以上経過し、EV49が発生している状態でシュミッツ平原に行く	【CGあり】
181	枯れた井戸水の謎(6)	シュミッツ平原から戻ってきたリリーは、さっそく王室騎士団のウルリッヒにシュミッツ平原の噴水について話す	EV180発生から15日以内にウルリッヒと話す	とくになし
182	よみがえった井戸水(A)	井戸水が無事元に戻り、リリーが原因を突き止めたことを知った街の人たちがリリーに感謝する	EV181発生から10日以上経過し、ヨーゼフ、ヴェルナー、カリンのいずれかと話す	職人通りにある井戸で、アイテム「井戸水」を採取できるようになる。名声+15、人気+3
183	よみがえった井戸水(B)	井戸水が枯れた原因を突き止めたがほったらかしにしておくと、王室騎士団が原因を突き止めて修復したといううわさを聞く	EV180発生から25日以上経過し、EV182が発生していない状態でヨーゼフ、ヴェルナー、カリンのいずれかと話す	職人通りにある井戸で、アイテム「井戸水」を採取できるようになる
184	ウォルフの王(1)	グランヒル村近辺に巨大なウォルフ、通称「ウォルフケーニッヒ」が出没するので、かなり被害が出ているということをハインツから聞かされる	EV209が発生し、グランビル村に1回以上行っている状態で、ハインツからうわさ話を聞く。ただし、同じ日に発生する可能性があるうわさ話があった場合は、ランダムでほかの話題が選択されてしまうこともある	とくになし
185	ウォルフの王(2)【ボス戦】	どうやらウォルフの王は村の東にある「ウォルフの森」にいるらしく、この森の近くにはきれいな湧き水が出ることで有名だという話を聞く	EV184が発生した状態で、グランビル村に向かう	■「ウォルフの森に～」→ウォルフ王との戦闘が発生(敗北した場合は、以降毎日30%の確率で登場する)。■「交易を～」→以降ウォルフの森にウォルフ王が毎日30%の確率で登場するようになる
186	消えたウォルフ	ウォルフの王を倒したリリーに、村人がお礼にウォルフの森の奥にある「セルク・クライ」に案内してくれて、以後グランビル湧水が手に入るようになる	EV185が発生し、ウォルフ王を倒している	アイテム「グランビル湧水」を20個入手。目的地「セルク・クライ」で「グランビル湧水」が採取可能になる
187	ウォルフのすみか	ハインツにウォルフ王の話をすると、近頃ウォルフの数が減ってきて、ヤクトウォルフの数も減ってきているという話を聞く	EV185が発生し、ウォルフ王を倒している状態でハインツに話しかける	知識+50
188	銘酒探訪の旅(1)	酒場に入り浸っている飲んだくれ親父に話しかけると、今あるお酒に飽きたので新しいワインを持ってきてくれないかと頼まれる	錬金術レベルが4、人気が5以上、アイテム「ゲルプワイン」か「ブラウワイン」のいずれかを持っており、参考書「銘酒探訪の旅」を持っていない状態で、飲んだくれ親父と話す	■「ブラウワインを渡したとき」→とくになし。■「ゲルプワインを渡したとき」→参考書「銘酒探訪の旅」を入手
189	銘酒探訪の旅(2)	せっかく持ってきたワインにケチをつけられ、今度こそと思ってもう1度飲んだくれ親父にワインを渡す	EV188で「ブラウワイン」を渡し、人気が30以上、アイテム「ゲルプワイン」か「ブラウワイン」のいずれかを持っている状態で、飲んだくれ親父と話す	■「ブラウワインを渡したとき」→とくになし。■「ゲルプワインを渡したとき」→参考書「銘酒探訪の旅」を入手
190	成長とは	うわさ話がないかとハインツにたずねると、キャラクターの成長について教えてくれる	パーティ内に冒険者レベルが25以上の仲間がいる状態で、ハインツからうわさ話を聞くこと。ただし、同じ日に発生する可能性のあるうわさ話があった場合は、ランダムでほかの話題が選択されてしまうこともある	とくになし
191	敵について	うわさ話がないかとハインツにたずねると、怪物を倒したときに手に入るアイテムについて教えてくれる	敵との戦闘回数が40回以上という状態で、ハインツからうわさ話を聞くこと。ただし、同じ日に発生する可能性のあるうわさ話があった場合は、ランダムでほかの話題が選択されてしまうこともある	とくになし
192	半熟たまご(A)	イングリドがアイテム「オーレの卵」を煮てしまったことにヒントを得て、何か混ぜたら別のアイテムにならないかと本をあさる	イングリドを弟子に選び、アイテム「オーレの卵」を1つ以上所持した状態で、参考書「動物物語」の第1章を読破する	参考書「動物物語」の第2章が読めるようになり、アイテム「オーレの卵」を1つ失う
193	イングリド、家出する	勝手にリリーのアイテムを使って調合したイングリドは、リリーに怒られて家出してしまう。心配したリリーは街中を捜し回る	イングリドを弟子に選んだ状態で、アイテム「シャリオ乳液」を調合する	■1回で捜しあてる→イングリドとの交友度が+15、アイテム「シャリオ乳液」を1つ失う。■2回目で正解→アイテム「シャリオ乳液」を1つ失う
194	イングリド、正確な調合	細かい作業が苦手で、天秤を使った計量作業に四苦八苦するイングリドの調合を見てあげる	イングリドを弟子に選んでいて、彼女の冒険者レベルが15以上。調合機材「天秤」を所持した状態で、毎年6月1日～8月30日の間にイングリドに話しかけると20%の確率で発生	イングリドとの交友度が+10
195	イングリド、建設を手伝う	建設現場を訪れたリリーが、アカデミーの建設をけなげに手伝うイングリドを目撃する	イングリドを弟子に選び、アカデミーの建築が一定以上(10段階以上15段階以下)という状態でアカデミー建設予定地に行くと20%の確率で発生。ただし、日食の日は除く	【CGあり】
196	イングリドの誕生日	10月26日、イングリドの誕生日に気づいたリリーは、新しい調合道具をプレゼントしようと考える	毎年10月26日に、銀貨を880枚以上所持した状態でリリーが工房にいること	■「かご」→銀貨が240減って、イングリドとの交友度が+2(ゲーム開始後2年以上経過している場合は+5)。■「ランプ」→銀貨が880減って、イングリドとの交友度が+5。■「天秤」→銀貨が800減って、イングリドとの交友度が+5(EV194発生ずみの場合は交友度が+10)。■「やっぱりあげない」→とくになし
197	イングリドの誕生日、何もあげられない	10月26日、イングリドの誕生日に気づいたリリーは何かプレゼントをしようと思い立つが、お金がないので断念する	毎年10月26日に、所持金が銀貨880枚未満でリリーが工房にいること	とくになし
198	半熟たまご(B)	ヘルミーナが「オーレの卵」を煮てしまったことにヒントを得て、何か混ぜたら別のアイテムにならないかと本をあさる	ヘルミーナを弟子に選び、アイテム「オーレの卵」を1つ以上所持した状態で、参考書「動物物語」の第1章を読破する	参考書「動物物語」の第2章が読めるようになり、アイテム「オーレの卵」を1つ失う
199	ヘルミーナ、アクセサリーに興味しんしん	リリーが初めて調合したロケットを興味しんしんに眺めるヘルミーナ。リリーは、自分も作ってみたいという彼女を励ます	ヘルミーナを弟子に選んだ状態で、アイテム「ロケット」を調合する	とくになし
200	ロケットの中身は	ヘルミーナがロケットを身につけていることに気づいたリリーは、「誰の写真を入れたのか見せなさいよ～」といやらしく迫る	ヘルミーナを弟子に選び、EV199が発生してから1カ月以上経過していること	ヘルミーナとの交友度が+10
201	ヘルミーナ、寝込む	文句を言いながらも、イングリドは突然倒れたヘルミーナの看病をする	ヘルミーナを弟子に選んでいて、彼女の冒険者レベルが10以上という状態で、彼女に話しかけると20%の確率で発生	とくになし
202	ヘルミーナの誕生日	1月14日、ヘルミーナの誕生日に気づいたリリーは、何か手作りお菓子をプレゼントしようと思い立つ	毎年1月14日に、アイテム「お酒アメ」、「ショコラーデ」、「アップルパイ」「ベンデル」のいずれか1つ以上所持した状態でリリーが工房にいること	■「お酒アメ」→ヘルミーナのステータスが「酔い」になる(ゲーム開始から2年以上経過している場合はヘルミーナの交友度+5)。■「ショコラーデ」→ヘルミーナの交友度が+2(ただし、リリーの錬金術レベルが20以上の場合は交友度+5)。■「アップルパイ」→EV223が未発生の場合はヘルミーナの交友度+7)。■「ベンデル」→ヘルミーナとの交友度+10。■「やっぱりあげない」→とくになし
203	ヘルミーナの誕生日、何もあげられない	1月14日、ヘルミーナの誕生日に気づいたリリーは何か手作りお菓子をプレゼントしようと思い立つが、作成に失敗して断念する	毎年1月14日にEV202未発生という状態で、アイテム「お酒アメ」、「ショコラーデ」、「アップルパイ」、「ベンデル」のいずれも所持せず工房にいること	とくになし
204	草原で	工房を抜け出して、近くの草原(丘)にやってきたリリーたちは、一緒にはしゃいで大騒ぎした挙げ句にみんなで眠ってしまう	EV42発生から200日以上経過後、毎年6月20日～8月20日の間、工房で50%の確率で発生	【ムービーあり】疲労度が−10され、イングリドとヘルミーナ、それぞれの交友度が+5
205	大人への階段	リリーと一緒に買い出しに出たイングリド&ヘルミーナが、迷子になって泣いている子どもをあやす	ゲーム開始から2年以上経過後、EV200かイングリドの猫イベント(4年目以降)が発生ずみ。主人公の錬金術レベルと冒険者レベルがともに10以上で、イングリドかヘルミーナいずれかの冒険者レベルが5以上あること。ただし、日食の日は除く	【ムービーあり】
206	魔法のえほん(A)	イングリドに、世話をした迷子の子どもからお礼にもらったという絵本を見せてもらう	イングリドを弟子に選び、EV205発生から45日以上経過していること	参考書「魔法のえほん」を入手
207	魔法のえほん(B)	ヘルミーナに、世話をした迷子の子どもからお礼にもらったという絵本を見せてもらう	ヘルミーナを弟子に選び、EV205発生から45日以上経過していること	参考書「魔法のえほん」を入手
208	マスターの明日	武器屋のマスター・レオが隠居することを教えてくれる	EV44発生ずみで、ゲーム開始から2年以上経過後。過去に武器屋で5回以上レオと接触している(1日に何回接触しても1回)状態で武器屋に行き、カウンターでレオに話しかける	とくになし
209	New generation	レオが隠居した翌日、念願の武器屋のマスターを譲り受けたと感無量のゲルハルトに会う	EV208発生の翌日以降、武器屋のカウンターでゲルハルトに話しかける	以後、ゲルハルトが武器屋のマスターとなる
210	戦士の重み(1)	武器屋のゲルハルトが危険な採取に出かけるリリーを案じて武器をくれると言うが、リリーにはことごとく重すぎて頭を抱えてしまう	武器ストックに1つ以上空きがあり、ゲルハルトとの交友度が70以上という状態で、武器屋のマスターになったゲルハルトに話しかける	とくになし
211	戦士の重み(2)	ゲルハルトからアイテム「グラセン鉱石」についてレクチャーを受け、見つけたら持ってくるように頼まれる	EV210発生の翌日以降で、EV212&213が未発生。アイテム「グラセン鉱石」の知識がゼロという状態で、ゲルハルトに話しかける	「グラセン鉱石」の知識を得る
212	戦士の重み(3)	ゲルハルトからアイテム「グラセン鉱石」についてたずねられ、リリーは「見つけたら持ってくる」と提案する	EV210発生の翌日以降で、EV211&213が未発生。アイテム「グラセン鉱石」の知識はあるが、1つも所持していないという状態で、ゲルハルトに話しかける	とくになし
213	戦士の重み(4)	ゲルハルトからアイテム「グラセン鉱石」についてたずねられ、リリーはグラセン鉱石を渡すか渡さないか悩む	EV210発生の翌日以降で、EV211&212が未発生。アイテム「グラセン鉱石」の知識があり、1つ以上所持した状態で、ゲルハルトに話しかける	■「渡す」→アイテム「グラセン鉱石」を1つ失う。■「渡さない」→とくになし



イングリドのちょっとイイ話

先生が売り込みについて説明したのなら、私は交易について説明しちゃいますね。これは遠くの村や町との価格差を利用した一種の財テクです。具体的にはEV116～117を発生させることで、お出かけ先のメニューに交易相手となる村や町の名前が追加されます。あとは採取と同様に目的地まで出かけてアイテムを売買するだけ♥　それに、交易の役割はお金もうけだけじゃないんですよ。中にはとっても貴重な材料をあつかっている場所もあるので、お金に余裕ができたら「材料仕入れ」のつもりで出かけるとイイですよ。とくに3～4年目にもなるとイベントがいっぱいあって、採取に出かける時間がもったいないですから。

●EV214～EV260

EV	イベント名	内容	発生条件	結果
214	戦士の重み（5）	アイテム「グラセン鉱石」を持ってきたリリー。ゲルハルトに渡すかどうか思い悩む	EV211、212のいずれかが発生ずみ。アイテム「グラセン鉱石」を1つ以上所持している状態で、武器屋の主・ゲルハルトに話しかける	■「渡す」→アイテム「グラセン鉱石」を1つ失う。■「渡さない」→とくになし
215	戦士の重み（6）	工房を訪れたゲルハルトから、アイテム「グラセン鉱石」の加工に苦戦していることを聞く。話を聞くと火力のようなので、リリーはその手のプロ・カリンに聞いてみようと思い立つ	EV213、214のいずれかで「渡す」を選択し、発生から10日以上経過している	とくになし
216	製鉄屋カリンちゃん	カリンに火力の出し方を聞きに行ったリリーは、参考書「製鉄の歴史」に書いてあるアイテム「燃えるリボン」を使えばOKと教えられる	EV215発生後、製鉄工房でカリンに話しかける	アイテム「燃えるリボン」の作成知識を得る
217	戦士の重み（7）	リリーは、アイテム「燃えるリボン」を持ってゲルハルトの元へ行く	EV216発生ずみで、アイテム「燃えるリボン」を1つ以上所持した状態で、ゲルハルトに話しかける	アイテム「燃えるリボン」を1つ失う
218	戦士の重み（8）	アイテム「燃えるリボン」を渡した数日後、ゲルハルトが武器を持ってやってくる	EV217発生から10日以上経過。武器ストックに1つ以上の空きがある状態でリリーが工房にいること	ゲルハルトとの交友度が＋5、ラブラブ度が＋10され、アイテム「グラセン鋼の杖」をもらう
219	俺様の大好物	今日の日替わりメニューがアップルパイというだけで上機嫌のゲルハルトに驚くリリー	ゲルハルトとの交友度が52以上。2年目の1月1日以降、シラフ（酔っていない状態）のゲルハルトと酒場で出会うと、毎日40%の確率で発生	とくになし
220	アップルパイ？（1）	アイテム「アップルパイ」を作り終えたとき、ゲルハルトの好物だったことを思い出し、試食してもらおうと思い立つ	ゲルハルトとの交友度が75以上。EV209、219発生ずみという状態でアイテム「アップルパイ」を作成する	とくになし
221	アップルパイ？（2）	武器屋にアイテム「アップルパイ」を差し入れたことで、ゲルハルトに好意を寄せているのではと勘違いされてしまう	EV220発生ずみで、EV222、223未発生。ゲルハルトとのラブラブ度は14以下。効力50以上のアイテム「アップルパイ」を1つ以上所持した状態で、ゲルハルトに話しかける	ゲルハルトとの交友度が＋3され、アイテム「アップルパイ」を1つ失う
222	アップルパイ？（3）	武器屋にアイテム「アップルパイ」を差し入れる	EV220発生ずみで、EV221、223未発生。ゲルハルトとのラブラブ度は15以上。効力50以上のアイテム「アップルパイ」を1つ以上所持した状態で、ゲルハルトに話しかける	ゲルハルトとの交友度が＋5、ラブラブ度が＋10され、アイテム「アップルパイ」を1つ失う
223	アップルパイ？（4）	武器屋にアイテム「アップルパイ」を差し入れたものの、激辛アップルパイにゲルハルトはタジタジ	EV220発生ずみで、EV221、222未発生。効力49以下のアイテム「アップルパイ」を1つ以上所持した状態で、ゲルハルトに話しかける	【CGあり】ゲルハルトとの交友度が+2、ラブラブ度が+1され、アイテム「アップルパイ」を1つ失う
224	武器屋の宅配	中央広場で、武器を宅配するゲルハルトを見かける	EV209発生ずみで、ゲルハルトとの友好度が55以上という状態で中央広場に行くと、毎日2%の確率で発生	ゲルハルトとの交友度が＋1
225	あっぱれ！	武闘大会の準決勝で惜しくも敗れたリリーはウルリッヒから祝福され、一緒に冒険に出てもいいと約束してくれる	ゲーム中の名前が「謎の男」から「ウルリッヒ」になっていること。武闘大会の準決勝まで進み、敗退してから3日以上経過していること	ウルリッヒとの交友度が＋10。ウルリッヒを雇えるようになる
226	仲よしな2人？	酒場でテオと話しているところをシスカにひやかされ、リリーはテオよりも早くきっぱりと否定してしまう	ラブラブ度70以上のテオを雇用中で、テオとシスカが酒場にいること	テオとのラブラブ度＋10
227	錬金術ってなんだ？	テオに「錬金術とは何か」とたずねられ、ひととおり説明する	リリーの錬金術レベルが30以上で、テオとの交友度が95以上。テオが頼んだアイテムを受け取りにきた直後に発生	テオとの交友度＋4、ラブラブ度＋5。■「錬金術で～」→ロイヤルフラグ＋3。■「みんなが幸せに～」→アカデミーフラグ＋3。■「やりたくて～」→工房フラグ＋3
228	聖騎士になりたい！	「どうやったら聖騎士になれるのか」とたずねたことで、シスカが騎士ではないことと、聖騎士になるための厳しい試験内容がわかる	シスカとの交友度が55以上という状態で彼女に話しかける	とくになし
229	あこがれの蒼い鎧	金の麦亭で聖騎士試験に落ちて落ち込んでいるシスカに出会い、聖騎士を目指す理由を教えてもらう	EV228発生から20日以上経過していて、シスカとの交友度が65以上。毎年8月10日～8月30日の間にシスカに話しかける	とくになし
230	最後の挑戦	毎年のように試験に落ちているシスカから、「次回の試験でダメだったら聖騎士になる夢はあきらめて田舎に帰る」という決意を聞く	EV229発生ずみで、参考書「愛と友情の心理」を所持。毎年3月15日～4月25日の間にシスカに話しかける	とくになし
231	あなたに足りない物	シスカから「夢をあきらめるという決意が揺らいでいる」と打ち明けられ、リリーはどうやったら自信がつくんだろうと思い悩む	EV230発生日の翌日以降から、同年5月25日までの間にシスカに話しかける	とくになし
232	勇気の源（1）	手元にあった本に自信がつくお守りのことが載っているのに気づき、シスカのために作ってみようと思い立つ	EV231発生ずみで、EV230発生日の翌日以降から同年6月25日までの間で、リリーが工房にいること	参考書「愛と友情の心理」第3章が読めるようになる
233	勇気の源（2）	自信がつくというお守りアイテム「ラッフェン」を作ったリリーは、金の麦亭にいるシスカの元に届ける	EV230発生日の翌日以降から同年7月25日までの間。EV232発生ずみ、アイテム「ラッフェン」のストックが1個以上という状態でシスカに話しかける。条件を満たしている間は何度でも発生する（ただし、EV233発生ずみで、シスカにアイテム「ラッフェン」を渡していた場合は除く）	■「アイテム「ラッフェン」を渡した場合」→アイテム「ラッフェン」を1つ失う。■「アイテム「ラッフェン」を渡さなかった場合」→とくになし
234	蒼い鎧を手に入れた日（1）	聖騎士試験に合格したシスカから、「近いうちに叙勲式があるので見にきて欲しい」と感謝される	EV233でアイテム「ラッフェン」をシスカに渡していて、シスカの冒険者レベルが25以上。EV233の発生後、同年8月1日～12月30日の間で、リリーが工房にいること	シスカとの交友度が＋10
235	蒼い鎧を手に入れた日（2）	リリーが見守るなか、聖騎士の鎧を身にまとったシスカは国王から聖騎士の剣を受け取る	EV234の発生日から3日～50日の間で、リリーが工房にいること。ただし、展覧会・特選会の当日や、日食の日は除く	【ムービーあり】
236	蒼い鎧を手に入れた日（3）	いつもの赤い鎧を身にまとったシスカを不思議に思ったリリーは、定員がいっぱいで準聖騎士あつかいとなっていることを聞く	EV235の発生日にリリーが工房にいること	とくになし
237	遠かった蒼い鎧（1）	聖騎士隊入隊試験に落ちたシスカは田舎に帰ることを伝えにやってくるが、リリーの説得によってとりあえず思いとどまる	EV230発生ずみ。EV233でアイテム「ラッフェン」をシスカに渡していないか、シスカの冒険者レベルが24以下。EV233の発生後、同年8月1日～12月30日の間でリリーが工房にいること。ただしシスカの依頼を引き受けている期間は除く	シスカからの工房依頼が発生しなくなり、以後シスカを雇えなくなる（雇用中だった場合は強制的に解雇される）。なお、イベント発生日の翌日から5日間、シスカのSDキャラが表示されなくなる
238	遠かった蒼い鎧（2）	もやもやした気持ちで金の麦亭でくだを巻いていたシスカは、リリーの説得によって、「今までどおりの生活を続けながら、一応試験は毎年受け続けよう」と心に決める	EV237の発生日から5日以上経過した状態でシスカに話しかける	シスカとの交友度が＋5される。以後、シスカからの工房依頼が発生するようになり、彼女を雇えるようになる
239	はやり病も風のように	イルマは突然倒れてうなされているおばあさんを救うため、薬を求めてリリーの工房を訪れる	EV105で展覧会を辞退しているか、展覧会（または特選会）の2回目が完全に終了していること。バア様の占いを1回以上行っていて、EV117発生ずみ。イルマとの交友度が85で、リリーが工房にいること。ただしイルマの依頼を引き受けている期間は除く	中央広場の画面からバア様のSDキャラが表示されなくなり、イルマからの工房依頼が発生しなくなる（イルマを雇用中だった場合は強制的に解雇される）
240	イルマのスランプ	おばあさんの病気を気にするイルマは占いもスランプぎみで、キャラバンのトレードもすべて中断してしまう	EV239発生日以降、EV243発生までの間にイルマに話しかける	イルマに話しかけたときに、「うらない」、「売買」、「雇う」が表示されなくなる
241	守るべき者（1）	イルマのおばあさんが倒れた理由は病気ではなく、何か呪いのような物がかけられているらしいということがわかり、リリーは呪いを解くアイテムがないかと思いふける	EV240の発生日から3日以上経過している状態で、イルマに話しかける	参考書「黒魔術師レーベの手記」の第3章が読めるようになる
242	守るべき者（2）	イルマのおばあさんにかかった呪いを解くためにアイテム「秘薬ウロボロス」を作ったリリーは、さっそくイルマのところに持っていく	EV241発生ずみ。アイテム「秘薬ウロボロス」のストックが1個以上という状態でイルマに話しかける	アイテム「秘薬ウロボロス」を1つ失う
243	よみがえったバア様	薬を渡してしばらくたったある日、イルマがおばあさんの体調が快方に向かっていることを告げに工房を訪れる	EV242の発生日から3日以上経過している状態で、リリーが工房にいること	とくになし
244	最初のお客様	おばあさんの体調も回復してすっかり元気になったイルマは、リリーを相手に復帰第1回目の占いをする	EV243発生ずみで、イルマに話しかける	【ムービーあり】中央広場の画面にバア様のSDキャラが復活。イベント発生日の翌日から、イルマに話しかけたときに「うらない」、「売買」、「雇う」が表示され、彼女からの工房依頼が発生するようになる
245	呪いの正体	復帰したイルマのおばあさんから礼を言われる。また、街の人の呪いを解くために呪いを自分に移したところ、そのまま自分が呪いにかかってしまったという経緯を聞く	EV244発生ずみで、バア様に話しかける	とくになし
246	イングリドの将来	イルマの占いによって、イングリドが将来よい先生になれること、問題児の担当になることなど将来のことを少しだけ教えてくれる	イングリドを弟子に選んでいて、EV244発生日から3カ月以上経過した状態でイルマに話しかけると、40%の確率で発生	イングリドとイルマそれぞれの交友度が＋10
247	ヘルミーナの将来	イルマの占いによって、ヘルミーナに将来多くの苦労が訪れるかもしれないが、くじけてはダメといわれる	ヘルミーナを弟子に選んでいて、EV244発生日から3カ月以上経過した状態でイルマに話しかけると、40%の確率で発生	ヘルミーナとイルマそれぞれの交友度が＋10
248	キャンバスの住人	広場の隅で何やら絵を描いている人を後ろからじっと見ていると、気配に気づいた画家がリリーに話しかける	EV68発生から2年以上経過している状態で中央広場に行く	イベント終了後、アイオロスのSDキャラが表示されるようになる
249	歴史に残る名	町中をふらふらと散策していたリリーは以前出会った絵描きに再会して、絵のことや彼の名前（アイオロス）などを教えてもらう	EV248発生ずみで、中央広場、職人通り1、職人通り2、街外れのいずれかの場所でアイオロスに話しかける	とくになし
250	リリーの絵（1）	何気なくリリーが絵を描いていたアイオロスに話しかけると、人物画のモデルを頼まれてしまう	リリーの人気が20以上。EV249の発生日から30日以上経過している状態でアイオロスに話しかける	とくになし
251	リリーの絵（2）	モデルを引き受けたリリーは街外れの草原でモデルをすることになる。アイオロスは猛烈な早さで2枚の絵を描き、そのうち1枚をリリーに渡す	EV250でモデルを引き受け、イベント発生日から3日～30日以内にリリーが工房にいること。ただし、日食の日は除く	【CGあり】エンディングに登場する画像が専用画像に変化する
252	バラバラの絵（1）	アイオロスが、ある貴族から教会の大聖堂の絵師に選ばれ、喜んで引き受けたと楽しそうに話す	EV251発生日から50日以上経過している状態でアイオロスに話しかける	とくになし
253	バラバラの絵（2）	中央広場を歩いていたリリーはアイオロスが描いていたタイル画にぶつかり、彼の絵をバラバラにしてしまう	EV252発生日から20日以上経過している状態で、街中のいずれかの場所から中央広場に行く	とくになし
254	バラバラの絵（3）	アイオロスに、先日絵をバラバラにしてしまったことを謝りに行くと、何事もなかったからいいと笑い飛ばされる	EV253発生日から2日以上経過している状態で、中央広場にいるアイオロスに会う	アイオロスとの交友度が＋10
255	伝説の金属	カリンからアイテム「シルヴァタイト」、「プラティーン」という硬くて軽い金属について聞いたリリーは、さっそく家に帰って調べようと思い立つ	錬金術レベルが13以上で、参考書「製鉄の歴史」第2章までを読破ずみ。EV72発生後120日以上経過している状態でカリンに話しかける	参考書「製鉄の歴史」の第3章が読めるようになる。■「世界一の～」・工房フラグ+3。■「錬金術で一人でも多く～」→工房フラグ+1、アカデミーフラグ+2。■「錬金術でこの国を～」→ロイヤルフラグ+3
256	物々交換（1）	調合機材「ふいご」、「やっとこ」という2つの道具をくれるというカリン。タダでは申し訳ないと言うリリーにカリンは、「グラセン鉱石2つと物々交換なら？」と提案する	EV73発生後、90日以上経過していて錬金術レベルが10以上。「グラセン鉱石」を熟知している状態でカリンに話しかける	■「アイテム「グラセン鉱石」のストックが1個以下の場合」→とくになし。■「アイテム「グラセン鉱石」のストックが2個以上ある場合」→カリンの信頼度が+7され、調合機材「ふいご」、「やっとこ」を入手。アイテム「グラセン鉱石」を2つ失う
257	物々交換（2）	アイテム「グラセン鉱石」を2つ持ってきたリリーは、約束どおり鉱石と引き替えに調合機材「ふいご」、「やっとこ」をもらう	EV256発生ずみで、調合機材「ふいご」を未所持。アイテム「グラセン鉱石」を2つ以上所持した状態でカリンに話しかける	カリンの交友度が＋5され、調合機材「ふいご」、「やっとこ」を入手。アイテム「グラセン鉱石」を2つ失う
258	父と娘と	カリンから、「いつか、ザールブルグーと言われた父を超える刀鍛冶になる」という夢を聞く	カリンとの交友度が55以上という状態でカリンに話しかける	カリンとの交友度が＋5
259	男の鍛冶屋、女の鍛冶屋	製鉄工房に来た失礼な客を追い出したカリンは、改めて冷静に、男と女、どっちのほうが武具作りに向いていると思うかをリリーにたずねる	カリンとの交友度が75以上、カリンの製鉄屋レベルが2以上という状態で、職人通り2（製鉄工房のある通り）に行く	■「男性の方が～」→カリンとの交友度が−5。■「女性の方が～」→カリンとの交友度が+5。■「どっちも変わらない」→とくになし
260	新たな一振り	すでに引退したカリンの父に、新たな一振りを頼みに来たウルリッヒ。カリンは自ら新しい剣を作らせてくれと志願し、ウルリッヒは少し悩んだあと、彼女に剣の製作を依頼する	カリンとの交友度が85以上で、カリンの製鉄屋レベルが2以上。ウルリッヒが「謎の男」から「ウルリッヒ」になっている状態でカリンに話しかける	とくになし

（次ページに続く）



ヘルミーナの耳よりな話

私はイングリドみたいにあたり前のことは言いませんよ。なんといっても、『リリー』の基本は調合です。先生の錬金術レベルはアイテムを作るたびに上がっていくけど、同じ物を大量に作っても、もらえる経験値は意外と少ないんです。だ・か・ら、新しいアイテムを作るときは、1～2個程度に抑えるんです。1回レシピ調合したアイテムはブレンド調合できるようになるから、2回目はSランクを目指して調合してくださいね。品質に満足がいったら、あとの量産は弟子の私たちにまかせてください。先生と違って決して失敗することがないからとっても効率的です……あっ、別に先生の調合が下手とかじゃなくって……。

●EV261～EV306

EV	イベント名	内容	発生条件	結果
261	超えるべき壁	一心不乱に剣をたたいていたカリンは、製鉄工房を訪れたリリーに「ウルリッヒが持っていた父の剣以上のものを作ってやる」と意気込む	EV260発生から5日以上経過したあとに製鉄工房に行く	カリンとの交友度が＋5
262	貴方らしい剣	「貴方らしい剣が欲しかった」と、ウルリッヒから快い評価をもらえなかったカリンは、もう一度やらせてほしいと頼み込む	EV261発生から10日以上経過したあとに製鉄工房に行く。ただし、カリンからの依頼を引き受けている期間は除く	カリンからの工房依頼が発生しなくなり、雇用中だった場合は強制的に解雇される。イベント発生の翌日から5日間は製鉄工房に入れなくなる
263	わたしらしく（A）	「貴方らしい剣」の意味がわからずに悩んでいたカリンを強引に連れ出し、中央広場の噴水のベンチに腰を下ろした2人。リリーはカリンに「作ったもので誰かが幸せになれるように祈って作っている」という自分の考えを伝える	EV259で「どっちも変わらない」を選択していること。EV262発生から5日以上経過している状態で製鉄工房に行く。ただし、日食の日は除く	【CGあり】カリンとの交友度が＋10。イベント発生の翌日から5日間は製鉄工房に入れなくなる
264	わたしらしく（B）	「貴方らしい剣」の意味がわからずに悩んでいたカリンを強引に連れ出し、中央広場の噴水のベンチに腰を下ろした2人。リリーはカリンに自分の考えを伝える	EV263未発生で、EV262の発生から5日以上経過している状態で製鉄工房に行く。ただし、日食の日は除く	【CGあり】
265	カリンの剣	ウルリッヒへの受け渡しの締め日、いつもより早く起きて製鉄工房をのぞきにいったリリーは、剣を完成させるカリンの姿を目撃する	EV263発生ずみか、EV264で「もっと気楽に考えたら？」を選択していて、EV263または264発生から5日以上経過していること。ただし、展覧会・特選会の当日や、日食の日は除く	【ムービーあり】
266	父の剣	カリンから剣を受け取ったウルリッヒは品定めをし、おもむろにカリンの父親の作った名刀を「自分にはもう必要がないから」とカリンに渡す	EV265発生ずみ。武器ストックに1つ以上の空きがあるという状態でカリンに話しかける	ウルリッヒの装備品が「カリンの剣」に変わり、今までのウルリッヒの装備品は武器ストックに入る。カリンからの工房依頼が発生するようになり、カリンを雇えるようになる
267	失意のウルリッヒ	カリンから剣を受け取ったウルリッヒは品定めをし、「わかってもらえなかったか」という捨てゼリフを残して去っていく	EV264で「もっと頑張ってみたら？」を選択していること。イベント発生から5日以上経過している状態で製鉄工房に行く	カリンからの工房依頼が発生するようになり、カリンを雇えるようになる
268	女神アルテナの教え	あいかわらず錬金術で作った薬に不信感を抱くクルトに、リリーは「頑固な人だな」と思う	リリーの人気が40以上、名声が400以上という状態でクルトに話しかける	とくになし
269	自然の限界（1）	何気なく教会に立ち寄ったリリーは、重病の急患がいることを聞く。ザールブルグではその治し方を知っている人はいないが、錬金術なら何か薬があるはずだと思いを巡らす	EV268発生日から60日以上経過している状態でクルトに話しかける	とくになし
270	自然の限界（2-A）	クルトから重病患者の存在を聞いたリリーは、アイテム「フェニクス薬剤」（あるいはアイテム「エリキシル剤」）を見て、これなら治るのではと思う	EV269発生日から60日以内に、アイテム「フェニクス薬剤」か「エリキシル剤」のいずれかのストックが1個以上あるという状態でリリーが工房にいること	■「アイテム「フェニクス薬剤」を渡した場合」→アイテム「フェニクス薬剤」を1つ失う。■「アイテム「エリキシル剤」を渡した場合」→アイテム「エリキシル剤」を1つ失う
271	自然の限界（2-B）	クルトから重病患者の存在を聞いたリリーだが、よい解決方法は思い浮かばない。そうこうするうちに月日が経ち、重病患者は手厚い看護と熱心なお祈りが実って無事自力治癒に成功して回復したことを聞く	EV269発生日から61日以上経過していて、アイテム「フェニクス薬剤」と「エリキシル剤」がいずれもストックなしという状態でクルトに話しかける	とくになし
272	降参…（A）	リリーの渡したアイテム「フェニクス薬剤」のおかげで重病患者の体調は快方に向かい、クルトは素直に錬金術の力を認める	EV270でアイテム「フェニクス薬剤」を渡していて、イベント発生日から3日以上あとにクルトに話しかける	名声が＋10、人気が＋3され、クルトが工房依頼にやってくるようになる
273	降参…（B）	リリーの渡したアイテム「エリキシル剤」のおかげで重病患者の体調は快方に向かい、クルトは錬金術の力を認める	EV270でアイテム「エリキシル剤」を渡していて、イベント発生日から3日以上あとにクルトに話しかける	名声が＋20、人気が＋5され、クルトが工房依頼にやってくるようになる
274	アルテナ聖書（A）	重病人を治したお礼もあってかクルトから多くの可能性を秘めた参考書「アルテナ聖書」を渡され、ぜひ解読していただけないかと頼まれる	EV272もしくは273発生後5日以上という状態でリリーが工房にいること	参考書「アルテナ聖書」を入手
275	アルテナ聖書（B）	教会に伝わる参考書「アルテナ聖書」の中身をもっと理解していれば、病人はもっと早く治っていたかも知れないと、クルトはリリーに聖書の解読を依頼する	リリーの名声が700以上、人気が50以上、成績が50以上。EV271発生から60日経過している状態でリリーが工房にいること	参考書「アルテナ聖書」を入手
276	もう1人いる？	ハインツから、錬金術士を名のる人間が貴族からの依頼を受けまくっているといううわさを聞く	リリーの名声が500以上、人気が40以上という状態で、ハインツに話しかける	とくになし
277	ニセ錬金術士ゲマイナー登場	妙な錬金術士のうわさから数日後、工房に現れたゲマイナーという人物は、自分の依頼を受けなければ錬金術士の評判は確実に落ちると脅しをかけてくる	EV276発生から10日以上経過している状態でリリーが工房にいること	ゲマイナーが工房依頼に来るようになる
278	ゲマイナーのイヤミ	ゲマイナーは、日々周辺住人に迷惑をかけるリリーたちに対して、「目的のために手段を選ばない、それじゃあオレと同じだオレとおまえたちは似たもの同士なんだよ」と捨てゼリフを吐く	リリーの人気が30以下、EV277が発生ずみという状態でリリーが工房にいると、10%の確率で発生	とくになし
279	出現！山の主	ある日リリーは、酒場のハインツからヴィラント山に、大きな熊のような生物が住みついたといううわさ話を聞く	EV277発生ずみで、目的地「ヴィラント山」に2回以上行っているという状態で、ハインツからうわさ話を聞くこと。ただし、同じ日に発生する可能性のあるうわさ話があった場合は、ランダムでほかの話題が選択されてしまうこともある	とくになし
280	余計なおせっかい【ボス戦】	山の主出現のうわさを聞いたゲマイナーは、勝手に引き受けてきた退治依頼をリリーに押しつける	EV279発生から5日以上経過している状態で、リリーが工房にいること	目的地「ヴィラント山」にボスキャラ「タイタスビースト」が40%の確率で登場するようになる
281	山の主倒したり！	山の主を無事倒したリリーは、約束どおり怪物の毛を切ってゲマイナーの元に持っていくことにする	EV280発生ずみで、ボスキャラ「タイタスビースト」を倒した直後	とくになし
282	ゲマイナーが喜ぶ日	リリーの前に現れたゲマイナーは、怪物の毛と引き替えに銀貨500枚を報酬として置いていく	EV281発生から3日以上経過している状態でリリーが工房にいること	銀貨500枚を入手
283	ペテン師	ハインツから、どうやらゲマイナーが自分で魔物を倒したと言い回っていること、証拠として魔物の毛を見せ、銀貨5000枚以上はもうけていることを聞く	EV282発生から10日以上経過している状態でハインツに話しかける	とくになし
284	錬金術の意味	工房を訪れたゲマイナーに、「錬金術というものは王宮にすがりついてまでやらなければいけないことなのか？」と問われ考え込んでしまう	EV277の発生から1日以上経過していて、EV105が未発生、もしくはEV105のイベント選択肢で「反対」を選んでいる。3年目の5月3日から4年目の1月2日までの間でリリーが工房にいること	■「国のために～」→ロイヤルフラグ+2。■「みんなの幸せ～」→アカデミーフラグ+1、工房フラグ+1。■「自分のために～」→工房フラグ+2
285	金持ちのお相手（1）	好事家の依頼を始めたばかりのリリーに、ハインツがアドバイスをしてくれる	EV167が発生し、カスパールかヘートヴィッヒに1回以上アイテムを売ったことがある状態で、ハインツからうわさ話を聞く	とくになし
286	金持ちのお相手（2）	好事家依頼を始めたばかりで右も左もわからないリリーに、ハインツが自分の経験を話してくれる	EV285発生から180日以上経過しているという状態で、ハインツからうわさ話を聞くこと。ただし、同じ日に発生する可能性のあるうわさ話があった場合は、ランダムでほかの話題が選択されてしまうこともある	とくになし
287	金持ちのお相手（3）	好事家依頼を始めたばかりで右も左もわからないリリーに、ハインツが自分の経験を話してくれる	EV286発生から180日以上経過しているという状態で、ハインツからうわさ話を聞くこと。ただし、同じ日に発生する可能性のあるうわさ話があった場合は、ランダムでほかの話題が選択されてしまうこともある	とくになし
288	貴婦人の趣味（1）	今日もつまらなそうに、寂しそうにしているヘートヴィッヒを見かねたリリーは、料理をやってみたらどうだろうと提案する	掘り出し物あつかいのアイテムを2つ以上売却している状態でヘートヴィッヒに話しかける	とくになし
289	貴婦人の趣味（2）	リリーに料理を勧められたヘートヴィッヒが、家中の人間の制止も聞かず、けっこう本気で料理をやっているということを教えてくれる	EV288の発生から20日以上経過している状態でヘートヴィッヒに話しかける	とくになし
290	ある暑い日	気温の差のないザールブルグでは異例の猛暑に、リリーたちは工房で軽装になってぐったりする	3年目以降の7月15日～8月30日の間で、リリーが工房にいると毎日5%の確率で発生	【CGあり】
291	乙女の魔法	ある日、ラフ調合でアイテム「魅惑の口紅」と言われる口紅を作成したリリーは、ちょっと遊びで口紅を塗ってみる	「魅惑の口紅」の完成直後に発生	【ムービーあり】アイテム「魅惑の口紅」を1つ失い、人気が＋5
292	妖精のリリーよ！	ある日、妖精さんの服を来て採取に出かけたリリーは、人間には聞こえないはずの笛の音に連れられ、何人もの妖精さんと出会う	リリーがアイテム「妖精さんの服」を「アクセサリー装備」している状態で、「近くの森」もしくは「ピルツの森」にいると、毎日10%の確率で発生。ただし、日食の日は除く	【CGあり】
293	最高のお酒（1）	マンネリ化してきた店のイメージを変えるべく、「エーデカクテルが手に入ればなぁ…」というハインツのぼやきを聞いたリリーは自分が作ると宣言。ハインツは「もし本当に作ってきたら、1本銀貨500枚で買おう」と約束する	リリーの人気が20以上。参考書「銘酒探訪の旅」の第3章を読破、第4章を未読の状態でハインツに話しかける	参考書「銘酒探訪の旅」の第4章が読めるようになる
294	最高のお酒（2-A）	約束どおりアイテム「エーデカクテル」を作ってきたリリーだが、ハインツは半信半疑。そこで、実際にこの場で飲んでみることにしたものの、やがて酔っぱらってきたリリーはムリヤリ契約成立させてしまう	EV293発生ずみ。アイテム「エーデカクテル」を1本以上持っているという状態でハインツに話しかける	アイテム「エーデカクテル」を1本失い、銀貨500枚を入手。名声が＋20、人気が－1
295	最高のお酒（2-B）	「エーデカクテルを作る！」と宣言してからだいぶ経ったある日、ハインツに「やはり口だけだったか」と笑われてしまう	EV293発生から120日以上経過していて、EV294未発生という状態でハインツに話しかける	名声が＋10、人気が－3
296	最高のお酒（3）	アイテム「エーデカクテル」で酔っぱらったことをハインツに謝るリリー。ハインツは笑って水に流してくれるが、高級すぎるアイテム「エーデカクテル」は販売するのをやめることにしたと言われる	EV294発生日から1日以上経過している状態でハインツに話しかける	名声が＋10、人気が＋2
297	酒場デビュー	ある日、酒場で楽団の演奏をうらやんだリリーは、「アカペラでどうか」とハインツに突っ込まれてしまう	2年目の3月15日以降、酒場に楽団がいる状態でハインツに話しかける	とくになし
298	楽器の心得（1）	ハインツからシスカが竪琴を弾けることや、ゲルハルトがリュートを弾けることを聞いたリリーは、「自分も何か楽器をやってみようかなぁ…」と思い立つ	EV44と64が発生ずみで、EV297発生から300日経過後。酒場に楽団がいる状態でハインツに話しかける	とくになし
299	楽器の心得（2）	楽団の人に話しかけたリリーは、「音楽には人に希望を与える力がある、そんなところに魅せられて楽団に入った」という話を聞き、錬金術に通じるものを感じ、楽器を練習しようと決意する	EV298発生ずみで、酒場にいる楽団員に話しかける	とくになし
300	はるかなる時を超えて（1）	究極の楽器、アイテム「レナフォルテ」を完成させたリリーは酒場デビューをもくろみつつ、自分の故郷の歌の練習する	EV299発生ずみで、アイテム「レナフォルテ」を完成させる	とくになし
301	はるかなる時を超えて（2）	リリーの演奏と歌をきっかけに、ケントニスとザールブルグの意外な接点に思いを巡らす	EV300発生ずみで、酒場に楽団がいない状態でハインツに話しかける	【CGあり】名声が＋50、人気＋10
302	湖にもある真珠	ある日エルザから、「ヘーベル湖の奥底にはとてもきれいな真珠がある」といううわさを聞いたリリーは、水中で息ができるアイテムはないかと思い悩む	3年目の9月1日以降、エルザフラグが2以上ある状態でエルザに話しかける	アイテム「水色真珠」の知識を得る。目的地「ヘーベル湖」で「もぐる」コマンドが追加される
303	くうきあめ	水中で息ができるアイテムについてイングリドに心当たりがないか聞いてみると、「お酒アメを作っているときに間違って空気が出まくるアメができてしまった」と教えてくれる	EV302発生ずみで、アイテム「お酒アメ」の作成知識があり、アイテム「エアドロップ」の作成知識がないこと	アイテム「エアドロップ」の作成知識を得る
304	ヘーベル湖の宝	アイテム「エアドロップ」をなめてヘーベル湖に潜ったリリーは、湖の底でアイテム「水色真珠」を見つける	アイテム「エアドロップ」を所持していると、目的地「ヘーベル湖」を訪れるたびに何回でも発生	【CGあり】アイテム「水色真珠」が1～9個採取できる
305	たとえ火の中水の中（1）	アイテム「水色真珠」の話を知っているテオから、真珠の採取がいかに苦労するかを聞く	EV302発生ずみで、アイテム「水色真珠」の知識がある。テオとの交友度が75以上という状態で、酒場にいるテオに話しかける	とくになし
306	たとえ火の中水の中（2）	いつまでも水色真珠が採れずに困っていたある日、テオがアイテム「水色真珠」をたくさん持ってきてくれる	EV305発生ずみで、錬金術レベルが10以上。アイテム「水色真珠」の知識があり、テオとの交友度が80以上あること	テオとの交友度が＋3、ラブラブ度が＋10



う～ん、オイラが教えられることっていったら、ちょっとしたこづかい稼ぎかな。前号でも紹介したけど、パトッテって覚えてるかい？　そう、アノやさぐれた雰囲気を漂わせた裏の行商妖精だよ。アイツが工房にやってきたら、まずは「シグザール金貨」を買えるだけ買うんだ。あっ、でも在庫が少なくて、1度に買えるのは10枚までみたい。1枚で銀貨800枚だから、資金は銀貨8000枚必要だね。あとは買った金貨を持ってヴェルナーのお店に売りに行くだけ。下取り価格が金貨1枚あたり銀貨1050枚だから、10枚売れば銀貨2500枚ぶんのもうけなんだ。セコイ？　でも、手間をかけずに稼げるんだし、覚えておいて損はないよ♪

Sランクのブレンド調合を約束する

材料配合比率

LV3~LV5

目指すは究極のSランク

中盤以降に、依頼品としてひんぱんに登場するLV3～LV5のアイテムをクローズアップ。今回も、最高ランク（S）にするための調合比率を紹介しよう。使い方は前号と同様で、効力を上げたい場合は左、品質を上げたい場合は右の数値に調合比率を設定しよう。ただし、材料の初期品質にはランダム要素が加わっているため、A·程度にとどまってしまうことも。また、どちらか一方の要素をSランクにすると、もう一方の要素は下がってしまうこともある。効力&品質ともにSランク（200点満点）を目指す場合は、両方の平均値を考えて微調整しよう。

材料配合一覧

アイテム名	属性	LV	必須MP	必須日数	目標LV	最高配合												必須機材	
						材料アイテム①	効力	品質	材料アイテム②	効力	品質	材料アイテム③	効力	品質	材料アイテム④	効力	品質	I	II
鋼	赤	3	3	10	9	鉄	1.4	1.4	黄金色の岩	1.8	1.4	中和剤(赤)	2	1.6	—	—	—	アタノール	ふいご
大いなる水		3	1	5	6	ランジェクーヘン	2.1	3.3	ホッフェン水	1.7	1.6	中和剤(赤)	2.5	1.9	—	—	—	ガラス器具	ろ過器
フラム		3	4	7	8	燃える砂	1.4	1.2	ロウ	1.4	1.1	—	—	—	—	—	—	乳鉢	—
うにクラフト		3	10	9	20	クラフト	1.7	2	うにゅう	0.8	0.7	中和剤(緑)	2.5	2.2	—	—	—	細工道具	—
銀のペンダント		3	12	25	10	竜の化石	1.4	1	銀	0.9	0.8	研磨剤	1.8	2	中和剤(赤)	3.4	2.5	ルーペ	細工道具
ラッフェン		3	12	30	10	竜の化石	1.5	1.3	鋼	1.9	2.1	研磨剤	2	2.6	中和剤(赤)	3.8	3.2	ルーペ	細工道具
ゼーレネックレス		3	12	55	12	竜の化石	1.7	1.5	シルヴァタイト	0.9	0.9	研磨剤	2.2	3	中和剤(赤)	4.2	3.8	ルーペ	細工道具
ブファイル像		3	20	30	15	サラマンダの尻尾	2.4	2.5	鉄	3.2	3.1	研磨剤	2.4	2.9	中和剤(赤)	4.5	3.6	細工道具	—
きのこクラフト		3	10	11	20	クラフト	2.3	2.5	毒きのこの粉	1.1	1.4	中和剤(赤)	3.5	2.5	—	—	—	細工道具	—
メテオール		3	16	28	10	星のかけら	1.6	1.6	国宝布	1.6	2.1	中和剤(赤)	4.1	3.7	—	—	—	アタノール	ふいご
不幸のイヤリング	青	3	16	52	15	水色真珠	1.1	0.9	青銅	1.1	1.2	中和剤(青)	2.4	3	—	—	—	細工道具	ルーペ
解毒剤		3	3	17	8	お酒の木の樹液	1.8	1.3	ヘーベル湖の水	3	3.5	中和剤(緑)	1.8	1.3	—	—	—	乳鉢	ガラス器具
秘薬ウロボロス		3	30	75	25	引き網の粉	1	0.8	ズフタフ槍の水	1.3	1.2	月のしずく	1.1	1	中和剤(青)	[illegible]	3.4	乳鉢	ろ過器
シャリオ乳液		3	15	9	14	シャリオミルク	1.3	0.9	アルコール	0.9	0.6	蒸留水	1.7	1.5	中和剤(緑)	2	1.5	ろ過器	—
フィルフル		3	13	13	20	栄養剤	1.2	1.4	青のアロマ	0.9	1	ハチミツ	1.4	1.6	中和剤(緑)	2.7	2.5	ろ過器	遠心分離器
持続性栄養剤		3	18	13	22	栄養剤	1.3	1.2	緑のアロマ	0.9	0.7	ハチミツ	1.4	1.3	中和剤(緑)	2.9	2.2	ろ過器	遠心分離器
世界霊魂液		3	20	31	20	世界霊魂	2.8	2.6	—	—	—	—	—	—	—	—	—	アタノール	ふいご
お酒アメ	緑	3	7	6	12	お酒のもと	2.7	2.1	みずあめ	1.8	2	—	—	—	—	—	—	ガラス器具	—
黄金ドリンク		3	8	12	14	森のきのこソース	1.3	1.4	シャリオミルク	2	1.7	—	—	—	—	—	—	片手鍋	—
怪力の妙薬		3	8	12	13	ポテトスープ	1.3	1.4	シャリオミルク	1.9	1.6	—	—	—	—	—	—	片手鍋	—
千里眼目薬		3	15	68	18	アザミ茶葉	1	0.8	お酒の木の樹液	3.2	2.6	シャリオミルク	2.1	1.7	中和剤(緑)	3.2	2.6	ガラス器具	天秤
誘惑のカクテル		3	10	9	22	アルコール	1.4	1	パチパチ水	1.1	1.1	みずあめ	1.6	1.4	中和剤(緑)	3	2.3	遠心分離器	—
緑のアロマ		3	5	5	18	四つ葉の詰め草	0.9	1.1	超純水	1.3	1.7	中和剤(緑)	3.1	3.2	—	—	—	ガラス器具	—
フォルメル織布		3	11	8	13	魔法の草	4.3	2.9	アードラの羽根	1.8	1.8	中和剤(緑)	3.9	3.2	—	—	—	裁縫道具	—
手なずけペンデル		3	3	12	5	ズフタフ槍の水	1.1	1.4	アルコール	1.1	1.2	小麦粉	1.2	1.2	中和剤(緑)	2.5	2.6	片手鍋	ランプ
超純水	白	3	5	6	15	蒸留水	2	1.9	蒸留石	2	2.6	中和剤(青)	2.4	3	—	—	—	ろ過器	—
マヒロン		3	12	8	16	解毒剤	1.6	1.8	ガッシュの木炭	1	1.1	中和剤(青)	2.8	3.6	—	—	—	—	—
引き網の粉		3	14	13	16	ヤドクタケ	1.1	1.5	ズフタフ槍の水	1.2	1.6	—	—	—	—	—	—	乳鉢	—
レストール		3	11	20	19	ズフタフ槍の水	1.5	1.6	お酒アメ	0.9	0.9	中和剤(緑)	3.2	2.8	—	—	—	遠心分離器	—
竪琴		3	21	85	22	国宝虫の糸	1.5	1.7	ポリッシュ	2.2	1.8	研磨剤	1.3	1.5	—	—	—	細工道具	トンカチ
トロイヤの丸薬		3	14	13	15	あまい雨水	2.1	2.3	山羊の角	1.4	1.5	中和剤(青)	3	3.6	—	—	—	乳鉢	ろ過器
世界霊魂の雫		3	40	72	25	無価値な石	5.8	3.8	大いなる水	1.8	2	中和剤(赤)	4.6	3.8	—	—	—	アタノール	ふいご
気力のタクト	赤	4	5	19	18	竜の化石	1.3	1.1	竹	2.4	2.2	中和剤(緑)	3.3	3	—	—	—	ナイフ	—
いばらの口紅		4	8	15	18	ルージュ	1.5	1.8	引き網の粉	1.4	1.3	中和剤(赤)	3.8	3.3	—	—	—	乳鉢	—
魅惑の口紅		4	8	15	21	ルージュ	1.4	1.5	トロイヤの丸薬	1.1	1.3	中和剤(赤)	3.4	2.7	—	—	—	乳鉢	—
フワレルクの卵		4	30	40	26	オーレの卵	2.3	1.9	サラマンダの尻尾	1.8	2.1	ホッフェン水	2.3	2.6	中和剤(赤)	3.5	3	ガラス器具	片手鍋
ロータークーヘン		4	4	10	12	ランジェクーヘン	2.7	4	青銅	1.5	1.6	中和剤(赤)	3.2	2.3	—	—	—	アタノール	—
メガクラフト		4	6	11	12	クラフト	2.5	2.7	ストルデル砂利	4.8	5.3	中和剤(赤)	3.8	2.7	—	—	—	細工道具	—
テトライト		4	16	15	15	燃えるリボン	1.1	1.3	ランジェクーヘン	3.2	5.4	—	—	—	—	—	—	天秤	—
ローターリング		4	15	20	18	ロータークーヘン	1.1	1.4	グラセン鉱石	1.2	1.2	—	—	—	—	—	—	細工道具	ランプ
液化溶剤		4	7	12	20	地底湖の溜まり	3.4	2.1	大いなる水	1.4	1.3	—	—	—	—	—	—	ろ過器	ガラス器具
水晶球	青	4	14	19	19	瞳石	2.4	3.1	蒸留水	2.6	2.5	—	—	—	—	—	—	トンカチ	—
ラングレヘルン		4	26	39	25	レヘルン	2.1	2.7	塩のもと	1.6	1.3	樹氷石	1.6	1.4	中和剤(青)	3.1	4.3	天秤	—
淑女の香水		4	18	12	24	白のアロマ	1.5	1.2	ホッフェンシャル	2.4	2.2	グランビル湧水	2.5	2.1	中和剤(青)	4.5	4.7	ろ過器	—
フェニクス薬剤		4	7	10	18	アードラの羽根	1.4	1	栄養剤	1.3	1	常備薬	1.1	0.9	中和剤(青)	3	3	片手鍋	乳鉢
奇跡を呼ぶ薬		4	9	5	21	黄金ドリンク	1.1	1.1	フィルフル	1.3	1.1	中和剤(緑)	3.4	2.9	—	—	—	片手鍋	—
風の草笛	緑	4	19	49	9	竹	1.5	1.1	研磨剤	1.1	1.1	中和剤(緑)	2.1	1.5	—	—	—	細工道具	—
レーダーベルト		4	15	37	19	フォルメル織布	0.9	1.1	怪力の妙薬	1.2	1.4	—	—	—	—	—	—	裁縫道具	ナイフ
妖精の服		4	22	98	23	国宝虫の糸	2.7	2.3	フォルメル織布	1.1	0.9	中和剤(緑)	4.3	2.7	—	—	—	裁縫道具	—
スイートパイ		4	3	12	21	小麦粉	1.2	1	ハチミツ	1.3	1.3	スイートエキス	1.6	1.3	中和剤(緑)	2.6	2.2	片手鍋	ランプ
ショコラーデ		4	8	24	34	シャリオミルク	2.5	2.2	モカパウダー	1.2	1.2	—	—	—	—	—	—	片手鍋	ランプ
エーデ・カクテル		4	19	22	28	ゲルプワイン	2.2	2.2	誘惑のカクテル	1.3	1.8	酒かす	4	3.4	—	—	—	遠心分離器	—
生きてる台車		4	12	42	24	小さな台車	1.9	1.6	ぷにぷに玉	1.2	1.1	—	—	—	—	—	—	細工道具	乳鉢
生きてるナワ		4	11	29	22	干し草	1.3	1.6	ぷにぷに玉	1.2	1.4	—	—	—	—	—	—	細工道具	乳鉢
風のバンダナ	白	4	11	65	21	国宝布	1.3	1.6	奇跡を呼ぶ薬	1	1	中和剤(青)	3.4	4.7	—	—	—	裁縫道具	—
安らぎのマフラー		4	12	65	24	国宝布	2	2.1	フェニクス薬剤	1.7	2.1	中和剤(青)	5.2	6.4	—	—	—	裁縫道具	—
黒妖精の服		4	22	98	23	国宝虫の糸	1.6	1.8	国宝布	1	1.1	—	—	—	—	—	—	裁縫道具	—
輝く鋼		4	7	17	27	鋼	2.4	2.8	ほたる石	2.2	2.4	中和剤(赤)	4.9	4.4	—	—	—	アタノール	ふいご
シルヴァタイト		4	12	17	30	銀	1.2	1.4	黄金色の岩	4.1	3.5	中和剤(赤)	4.5	4.1	—	—	—	アタノール	ふいご
冥土みやげ		4	15	10	22	引き網の粉	1.4	1	毒きのこの粉	1.3	1.4	月のしずく	1.6	1.2	中和剤(青)	3.9	4.4	乳鉢	ろ過器
フラウト		4	23	103	26	銀	1.1	1.2	研磨剤	2.3	2.9	—	—	—	—	—	—	細工道具	—
私はここよ		4	29	80	19	銀	1.1	1.1	ぷにぷに玉	1.7	1.7	中和剤(緑)	4.3	3.6	—	—	—	細工道具	乳鉢
赤と青の腕輪	赤	5	13	34	21	気力のタクト	0.9	0.9	ランジェリング	1.2	1.4	—	—	—	—	—	—	トンカチ	細工道具
ウォルフの指人形		5	15	20	15	オオカミのキバ	2	2.2	フォルメル織布	1	1.1	ぷにぷに玉	1.6	1.6	中和剤(緑)	4	3.5	裁縫道具	—
生きてるフラム		5	10	13	21	フラム	1.3	1.8	ぷにぷに玉	1.3	1.5	中和剤(緑)	3.2	3.2	—	—	—	細工道具	乳鉢
コメート		5	21	80	24	コメート原石	1.2	1.2	研磨剤	1.6	2.3	中和剤(赤)	3	2.8	—	—	—	細工道具	—
フレイアの髪飾り		5	22	55	26	銀のペンダント	1.1	1.2	コメート	1.2	1	—	—	—	—	—	—	細工道具	ルーペ
シュバルクーヘン		5	6	10	25	ランジェクーヘン	4.6	7.7	シルヴァタイト	1.2	1.1	中和剤(赤)	5.5	4.5	—	—	—	アタノール	—
ブリッツスタッフ	青	5	25	30	18	アイヒェ	1.8	1.6	ドナー粉	1.1	0.8	中和剤(緑)	2.3	1.7	—	—	—	ナイフ	—
リーク解毒剤		5	37	75	38	エリキシル剤	0.8	0.6	解毒剤	1.8	2	マンドラゴラの根	1.3	1.2	中和剤(緑)	3.3	2.5	片手鍋	—
頭の良くなる薬		5	20	6	22	奇跡を呼ぶ薬	1.3	1.6	フィルフル	1.7	1.8	—	—	—	—	—	—	片手鍋	—
ミーミルの杖		5	30	88	17	アイヒェ	3	2.8	頭の良くなる薬	0.9	0.7	中和剤(緑)	3.9	3	—	—	—	ナイフ	—
振り子水晶		5	29	40	21	銀	1.1	0.9	水晶球	1.3	1.2	研磨剤	2.2	2.2	中和剤(青)	4.1	4.7	細工道具	—
トラウアタロット		5	17	32	15	ゼッテル	1.4	1.6	青のアロマ	1.2	1.3	—	—	—	—	—	—	—	—
ゲヌークの壺		5	21	68	20	樹氷石	1.3	1.2	水色真珠	1.2	1.1	蒸留水	2.2	2.4	—	—	—	ランプ	ふいご
フェニクス気化薬		5	14	15	28	フェニクス薬剤	1.4	1.5	フォルメル織布	1.1	0.9	中和剤(緑)	4.2	2.8	—	—	—	裁縫道具	—
ミスティカティ		5	16	2	18	ミスティカの葉	1.2	1.3	ガッシュの木炭	1.1	1.4	ろ過水	1.4	1.6	中和剤(青)	3.3	4.3	ろ過器	—
アップルパイ	緑	5	15	14	28	小麦粉	1.8	1.5	ランドージャム	1.5	1.3	モカパウダー	1.2	1.2	—	—	—	片手鍋	ランプ
クレオマニキュア		5	20	51	25	お酒の木の樹液	4.4	3.5	頭の良くなる薬	1	0.8	中和剤(緑)	4.4	3.5	—	—	—	乳鉢	—
妖精さん人形		5	38	110	32	妖精の服	1	1	アイヒェ	3.2	2.5	ぷにぷに玉	1.7	1.2	—	—	—	裁縫道具	—
生きてるほうき		5	13	18	29	竹ぼうき	1.7	1.6	ぷにぷに玉	1.2	1.1	—	—	—	—	—	—	細工道具	乳鉢
うにーる		5	23	39	23	うにゅう	1.9	1.8	フェーリング陣	1.3	1.4	—	—	—	—	—	—	アタノール	ふいご
[illegible]精霊の指輪	白	5	19	91	24	輝く鋼	0.8	0.6	ほたる石	1.9	1.4	研磨剤	2.2	2	—	—	—	細工道具	ルーペ
逃げ足のくつ		5	21	76	18	アードラの羽根	1.6	1.6	フォルメル織布	0.9	0.9	四つ葉の詰め草	1	1	中和剤(緑)	3.5	2.9	トンカチ	—
エリアルシューズ		5	22	79	22	グラビ結晶	1	1.4	フォルメル織布	1.2	1.2	四つ葉の詰め草	1.4	1.3	中和剤(緑)	4.8	3.7	トンカチ	—
グラビ結晶		5	6	5	20	グラビ石	2.6	1.8	蒸留水	3.7	2.6	中和剤(青)	4.4	4.1	—	—	—	乳鉢	ろ過器
フォルモント		5	14	25	27	輝く鋼	0.6	0.6	グラビ結晶	0.7	1.1	アードラの羽根	1.4	1.6	—	—	—	遠心分離器	アタノール

※材料配合一覧の【必須MP】と【必須日数】は、各アイテムを10個作る場合のものです。

黒妖精さんの㊙情報

おっ、ラストはいよいよオイラ「黒妖精さま」の出番だね？　オイラの情報はそこいらの情報屋とは比べ物にならないほどレアでナイスでご～じゃすなイベント情報なのさっ。どんなイベントかって？　それはもう、男同士が拳と拳で熱く語り合う「武闘大会」！　開催日は毎年12月の最終日だから、必ず予定は空けといてくれよな。ちなみに大会は見学も参加も自由で、オイラのように無敵の黒妖精さまじゃなくても参加できるからありがたく思うよ～に。万が一、運よく準決勝まで勝ち抜いちゃったりすれば、王宮騎士・ウルリッヒとのイベント(EV225)が……。おっと、サービスしすぎかな？

PS2

シャドウ ハーツ

「シャドウハーツ」攻略第１弾。基本攻略から、ストーリー中盤までを一気に大攻略!!!

発売中 RPG	▶¥6,800 ▶アルゼ ▶MC2（68KB）

PS I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

敵の体力の残りが少なくなると、立っているときのモーションがダラ〜リとしたものになるので、フィニッシュがあとどれくらいかがわかります。でもたまにダラリとなっていてもなかなか倒れない敵もいるので、油断はしないほうがいいです。また、「死神」を倒してもアイテムやお金は一切もらえませんが、すべての属性のソウルエナジーが入手できます。早くフュージョンモンスターを入手したいときには利用するのも手です。　（目押しのゴー）

『シャドウハーツ』攻略第１弾！

基本からストーリー中盤までを徹底攻略!!



▲隠しマップもあり！　くわしくはP67を見よ。



▼新しい要素が出現したら、「ヘルプ」もチェック！

本格ＲＰＧに「目押し」の要素を取り入れた『シャドウ ハーツ』。「目押し」という一見シビアそうなシステムを取り入れてはいるものの、全体的なバランスがよくゲームはサクサクと進んでいく。今回の攻略では、押さえておきたい基本ポイントと、ストーリー進行に重要な部分をピックアップして解説していく。

旅の基本 ？の「ルックポイント」は見逃すな！

フィールドを歩いているとキャラクターの頭の上に「？」と表示される場所がある。そこには装備品などゲームに役に立つアイテムが落ちているので、見逃さないように注意。







基本攻略

ゲームを進めていく上で、これだけは覚えておきたいポイントを紹介！　しっかりとチェックしておこう。

ジャッジメントリングについて

●最初は必ず成功させること！

戦闘でのジャッジメントリングでは、最初の「ヒットエリア」で失敗してしまった場合は、攻撃そのものが発生しなくなってしまう。「ＧＯＯＤ」でもいいので、最初の一発目は必ず成功させること。また、「ヒットエリア」内にある「クリティカルエリア」を狙うことで、その行動の効果を1.5倍にすることができる。「クリティカルエリア」で「バー」を止めるには、タイミングを目で見るよりも、キャラごとにリズムで覚えたほうが成功しやすいぞ（ウルの場合は一定の間隔で「タン、タン、タン」、マルガリータの場合は「タン、タタン」といった感じ）。



▲「ヒットエリア」の種類は、キャラや使用する技によって違う。ボタンを押すタイミングは何度もやって覚えるしかないぞ。

●針灸師で「ヒットエリア」拡大

針灸師のさすらいの梅元に頼む（お金が必要）ことで、「ヒットエリア」の幅の拡大と、装備武器の攻撃力をアップさせることができる。通常攻撃の使用頻度が多いウルだけは、ここでパワーアップさせておくといいだろう。



◀「さすらいの梅元」は、各地のフィールドのどこかに必ずいるぞ。

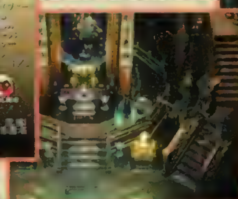
フュージョンモンスター入手法

●ソウルエナジーをためてグレイヴヤードで入手せよ！

敵を倒すことで、その敵の属性（地、水、火、風、光、闇の全6種類）に応じたソウルエナジーが蓄積されていく。このソウルエナジーがＭＡＸまでたまると、グレイヴヤードにある石碑が光り、そこでフュージョンモンスターとバトルが可能になる。バトルで勝利することができれば、フュージョンモンスターに変身できるようになる。



▲ソウルエナジーがＭＡＸになったらグレイヴヤードへ…



▼グレイヴヤードはセーブポイントから行ける。



▲バトルに勝ってモンスターをＧＥＴ！　装備を忘れずに。

CHECK 各地に出現する敵の属性をチェック

フュージョンモンスターを入手するには、大量のソウルエナジーが必要だ。しかし、出現する敵は場所ごとに決まっているので、欲しい属性のソウルエナジーがすぐに入手できるとは限らない。そこで、今回の攻略範囲内で入手できる、ソウルエナジーの属性表を紹介。ここでチェックしてほしいフュージョンモンスターをゲットしよう。

場所	地	水	火	風	光	闇
[illegible]	△	×	×	△	×	○
朝陽村	△	○	×	○	△	×
[illegible]	△	○	○	×	○	×
大連	△	×	×	△	△	×
[illegible]	×	○	○	×	×	△
寺院廃墟	△	○	○	△	○	○
上海	○	○	×	×	△	×
[illegible]	△	△	△	△	△	△

※○…上がりやすい。△…あまり上がらない。×…まったく上がらない。

●福引でレアアイテムをGET！

各地のどこかに存在する、「世界福引協会」の会員たち。彼らは「福引券」を所持しているときのみ、その正体を明かしてくれ、ジャッジメントリングによる福引をさせてくれるのだ。

福引で入手できるアイテムは、１等からハズレの5等まであり、１等はもちろん超使えるレアアイテムとなっている。なお、下では福引会員の場所を表で紹介。会員ごとに景品も違うので、表を見て欲しいものを入手しよう。

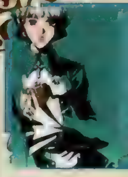


◀「福引券」は「ルックポイント」で入手できることが多い。



◀[illegible]たら、チャレンジする前にセーブだ。

場所	福引会員	条件	景品
[illegible]	ビルを愛する男	なし	①翡翠のラリエット、②玄武の牙、③慈愛の護符、④ピュアシード、⑤ティッシュ
大連	こ汚いサモ	閻羅王：比叡を倒す	①懐中時計、②白虎の髪、③薬師のお茶、④ピュアリーフ、⑤ティッシュ
[illegible]	加藤軍曹	操舵室で戦闘後	①鉄ゲタ、②白虎の髪、③薬師のお茶、④ピュアリーフ、⑤ティッシュ
上海	鋭いヴァン	寺院廃墟クリア前	①星のカード、②朱雀の牙、③賢者の妙薬、④ピュアシード、⑤ティッシュ
[illegible]	小方師	福引券を持っている	1閃光のバッチ、2キリンのウロコ、3僧侶のワイン、4ピュアシード、5ティッシュ
[illegible]	松浦上等兵	徳壊（１回目）を倒す	①魔術師のピアス、②星のつばめ、③精霊の祝福、④ピュアシード、⑤ティッシュ



ストーリー攻略

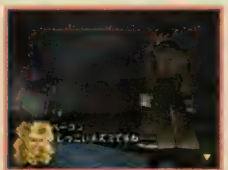
ストーリー攻略では、プロローグの鉄道から最終話までに登場するポイントを一気にフォローしていくぞ。

鉄道→平原→朝陽村

大陸特急でベーコンとバトル(イベント)
↓
平原で水門を作動させる
↓
「死神」とバトル(イベント)
↓
グレイヴヤードへ
↓
朝陽村へ
↓
村の奥の祠(ほこら)へ
↓
村長の家へ
↓
かぶす(×2)とバトル
↓
村の奥の祠へ
↓
村の入口で朱震と出会う
↓
村長の家へ
↓
村外で「たいまつ」「カネの器」を入手
↓
村長の家で猫股とバトル
↓
村の奥の祠で閻羅王とバトル

鉄道 まずは基本を覚えよう

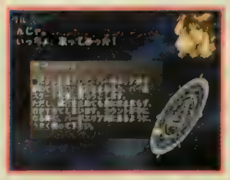
スタート地点の車両から最後尾のラウンジカーに移動する途中には、風属性の敵「かまいたち」が出現する。ここでの戦闘で、ジャッジメントリングの基本を知っておこう。また、途中の日本兵の死体からアイテムも入手できる。



◀ラウンジカーまでくるとイベント戦闘に突入し、平原へ移動。

平原 水門を作動させるには

まず平原の一番右上にある水門を調べる。それからほかの水門を調べて「水門のハンドル」を入手。ここでジャッジメントリングが出現。説明をよく読んでチャレンジしよう。ハンドルを入手したら右上の水門でそれを使えばOK。



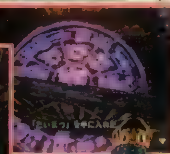
◀失敗しても何度でもトライできる。落ち着いていこう。

朝陽村「退猫香」で猫股をいぶり出せ！

猫ババをいぶり出すために必要な「退猫香」。これを使用するには「たいまつ」と「カネの器」が必要だ。「カネの器」は解体屋、「たいまつ」は村の入口の魔方陣のあたりに落ちている。なお、「カネの器」を入手するにはジャッジメントリングを成功させなくてはならない。

▼▶アイテムを入手したら老婆の家へ。





VS Boss 村の奥で閻羅王：彗嶽とバトル

村の奥にある祠(ほこら)を調べると、朝陽村のボス、閻羅王：彗嶽との戦闘に突入する。ボスの攻撃で注意したいのが、状態異常の攻撃。この攻撃を食らったあとは、3ターンの間「ヒットエリア」の幅が縮小する。防御を選択するか、無難に通常の攻撃で3ターンをやり過ごそう。



▲「クリティカルエリア」は狙わないほうがいいだろう…。



ココまでの入手アイテム

アイテム名	入手場所
[illegible]	大陸特急：日本兵の死体
マナリーフ	大陸特急：日本兵の死体
ピュアリーフ	平原：線路のわきの草むら
人魚の涙	平原：画面中央辺りの草むら
レザーベルト	平原：隠し通路から行く。やや見つけにくい
水門のハンドル	平原：水門
[illegible]	朝陽村前：丸見え
聖母の微笑	朝陽村前：画面左上
[illegible]	朝陽村入口：画面左の門の裏側
青銅の矢尻	朝陽村町並み：右側の軒下
テント	朝陽村広場：井戸付近
幸運の腕輪	朝陽村広場：イベント後、商人のいた場所
[illegible]	朝陽村老婆の家：神棚
貝殻の腕輪	朝陽村祠：閻羅王を倒したあとの祠
[illegible]	朝陽村老婆の家：朱震から入手
たいまつ	朝陽村入口：魔方陣付近
カネの器	朝陽村：解体屋
蛇のカード	朝陽村：閻羅王を倒したあと、村人から

奉天→大連

奉天へ
↓
公園で会話
↓
店での買い物終了後、マルガリータの爆破イベント発生
↓
地下水路へ
↓
子犬を発見
↓
マルガリータが仲間に
↓
出口(マンホール)を発見
↓
「宝玉」(出口のカギ)を発見
↓
「宝玉」を使う(バトル発生)
↓
飛行場へ
↓
日本兵とバトル(2回)
↓
犬蠱とバトル
↓
大連へ
↓
酒屋で海ババに会う
↓
漁村の外で麗々の幽霊に会う
↓
海ババの家へ(朱震、仲間になる)
↓
閻羅王：比叡とバトル
↓
密航船で上海へ出発(川島登場)
↓
麗々が登場(イベント)
↓
操舵室でバトル
↓
船倉でバトル
↓
船首でバトル
↓
麗々とバトル(2回)

奉天 地下水路の西で子犬を発見

地下水路に移動したら、まず通路の西へ行き子犬を発見する。その後、通路を戻るとマルガリータが仲間になるぞ。なお、出口のマンホールは通路の東にあり、その鍵となるアイテム「宝玉」は通路の北にある。



◀子犬を発見したあと、ここで「福引券」を入手できる。

VS Boss ワンちゃん(犬蠱)とバトル

やっかいな攻撃は全体にダメージを与える「炎の息」。これを食らったあとは、必ずHPを回復しておかないと危険だ。なお、ウルが自分でも回復できるようにフュージョンモンスターは、猛虎を選ぶといいだろう。



◀この攻撃を食らったら、すぐに回復しなければ危険。

大連 麗々の呪いを解け

大連(前半)では、アリスがパーティから外れ代わりに朱震が仲間になる。なお、港の魔方陣を調べると閻羅王：比叡が出現。

VS Boss 港で閻羅王：比叡とバトル

状態異常の攻撃はしてこないが、魔法などの特殊攻撃でしか大ダメージを与えられない。回復要員のアリスがいないため「メディリーフ」などのアイテムを事前に買っておこう。



◀「衝撃波」を食らったら回復すること。

大連 結界で麗々をおびき出す

結界を完成させるまで、敵とのバトルが操舵室と船倉、船首で3回ある。いずれも出現する敵はザコなので楽勝だ。

VS Boss 密航船で麗々とバトル

麗々との戦闘は2回連続である。1戦目は即死攻撃とマヒ攻撃に注意。マヒ回復のアイテムは必須となる。また、2戦目は全体攻撃を使ってくるのでこまめに回復して戦うこと。



◀麗々戦に突入する前に、必ず船倉でセーブだ。

ココまでの入手アイテム

アイテム名	入手場所
[illegible]	奉天広場：噴水の裏
テント	奉天路地裏爆破前：裏路地の影
[illegible]	奉天路地裏爆破後：画面奥ガレキ付近
金の砂時計	地下水路：水辺に下りる階段付近
[illegible]	地下水路：子犬がいた穴
ピュアシード	地下水路：画面左奥、手前側の通路の突きあたり
[illegible]	地下水路：右側通路の奥
香木の腕輪	地下水路：宝玉入手側の画面右端
[illegible]	地下水路：入口から一番奥
薬師のお茶	大連：作業場の画面右下の高床
[illegible]	港：画面左奥、網が干してある場所
福引券	港：桟橋のさきっちょ
[illegible]	港：夜のメディリーフ農場左下
銀の砂時計	海亀食堂　：奥の長テーブルの陰
テント	宿屋1F：画面左奥、箱がつんである場所
フレアブローチ	宿屋地下:画面中央､武器屋の中｡大連編イベント終了後に入手可能
[illegible]	宿屋地下：画面右上、道具が積んである場所
干し魚	港：干し魚屋
[illegible]	密航船甲板：画面中央、樽のあたり
福引券	密航船操舵室：画面右奥、舵の奥の物の散乱したあたり
[illegible]	密航船倉庫：画面左下、ベッドの陰あたり

上海→寺院廃墟

上海へ
↓
酒場へ（操作キャラは朱震）
↓
舞鬼とバトル（イベント）
↓
舞鬼とバトル（操作キャラはウル）
↓
ホテルへ
↓
寺院廃墟へ
↓
試練1「下丹田」
（ウルと朱震、アイテム使用不可）
↓
ゴール地点で「血尸」とバトル
↓
試練2「降宮」
（アリスとマルガリータ、特技使用不可）
↓
ゴール地点で「白姑」とバトル
↓
試練3「泥丸宮」
（ウルと朱震、アイテム&特技使用不可）
↓
「木精符」を祭壇で使う
↓
ゴール地点で「青古」とバトル
↓
西法師に会う
↓
アリスがさらわれる
↓
閻羅王：狂舞とバトル

第1の試練「下丹田」

ここではパーティがウルと朱震だけになり、戦闘中に消費アイテムが一切使えなくなる（特殊攻撃は使用可能）。戦闘が終了したらアイテムでこまめに回復しよう。

VS Boss 下丹田のボス「血尸」とバトル

こいつの沈黙の効果を持つ攻撃を食らっては、唯一の回復手段である特殊攻撃が封じられてしまう。このダンジョン（下丹田）で入手できる「小鈴の腕輪」は必ず装備しておくこと。



◀沈黙状態になってしまうと勝つことは難しい。

第2の試練「降宮」

「降宮」は、アリスとマルガリータだけで進まなくてはならない。しかもこちらは、特殊攻撃が一切使用できなくなってしまうが、戦闘中にアイテムの使用は可能。

VS Boss 降宮のボス「白姑」とバトル

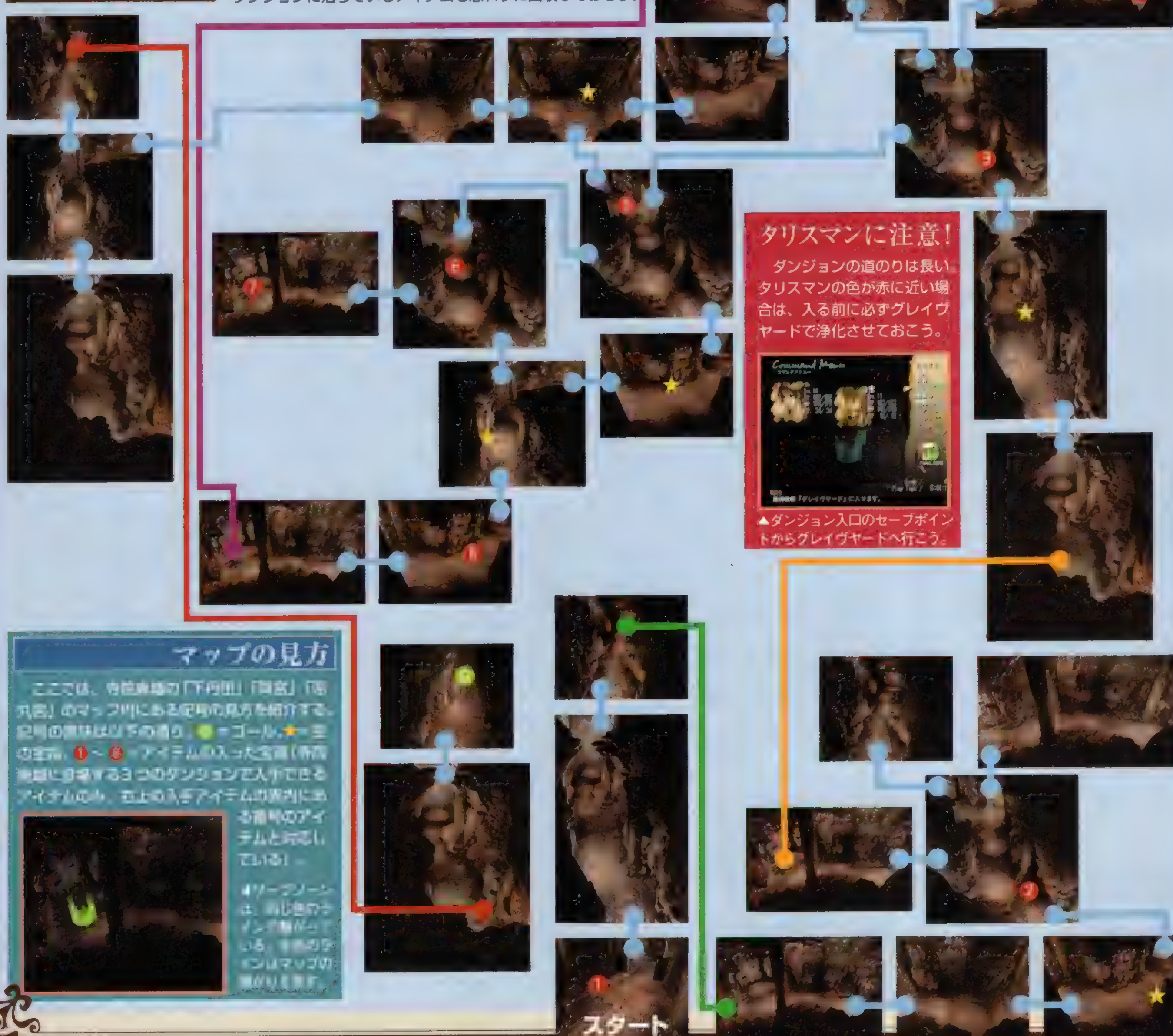
マヒの特殊攻撃を使うが、大した敵ではない。しかし、唯一安定したダメージを与えられるのがマルガリータだけなので、長期戦になってしまう。SPに注意して戦おう。



◀マルガリータの攻撃は確実にヒットさせよう

下丹田

戦闘中に消費アイテムが一切使えないので、フュージョンモンスターは回復能力のある「猛虎」か「龍人」がオススメだ。また、マップを見ればボスの地点まで楽に進められるが、ダンジョンに落ちているアイテムも忘れずに回収しておこう。



タリスマンに注意！

ダンジョンの道のりは長い。タリスマンの色が赤に近い場合は、入る前に必ずグレイヴヤードで浄化させておこう。

▲ダンジョン入口のセーブポイントからグレイヴヤードへ行こう。

マップの見方

ここでは、寺院廃墟の「下丹田」「降宮」「泥丸宮」のマップ内にある記号の見方を紹介する。記号の意味は以下の通り。●＝ゴール、★＝空の宝箱、❶～❽＝アイテムの入った宝箱

ココまでの入手アイテム

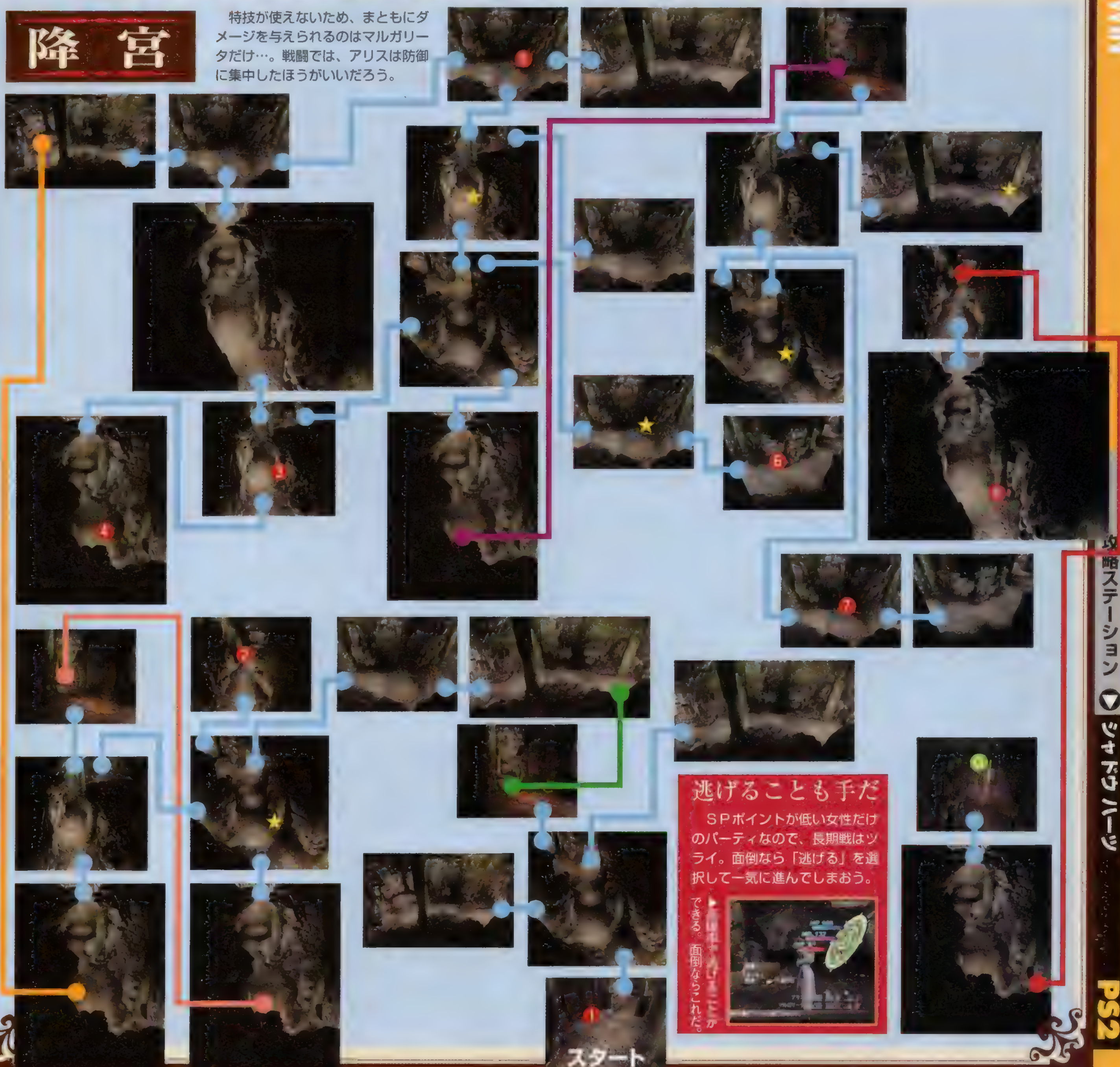
アイテム名	入手場所
[illegible]	上海町並み１：酒場前の樽の辺り
福引券	上海町並み１：リヤカー付近
[illegible]	上海町並み１：宿屋の前
[illegible]	上海町並み２：画面中央部の荷物が置いてある付近
[illegible]	上海町並み２：画面上部やや右
[illegible]	上海港：画面中央タルの裏
[illegible]	上海酒場：階段横のタル
[illegible]	上海家具屋１Ｆ：奥のタンス中央
[illegible]	上海港：密航船の倉庫
福引券	寺院廃墟：左側の柱の陰（まったくみえない）
[illegible]	寺院廃墟：渡り廊下
テント	下丹田❶：迷路の道しるべ。簡単に見つかる
[illegible]	下丹田❷：迷路の道しるべ。簡単に見つかる
[illegible]	下丹田❸：迷路の道しるべ。簡単に見つかる
[illegible]	下丹田❹：迷路の道すじから外れた、発見しにくいポイント
[illegible]	下丹田❺：迷路の道しるべ。簡単に見つかる
[illegible]	下丹田❻：迷路の道しるべ。簡単に見つかる
[illegible]	下丹田❼：迷路の道すじから外れた、発見しにくいポイント
[illegible]	下丹田❽：迷路の道しるべ。簡単に見つかる

アイテム名	入手場所
テント	降宮❶：迷路の道しるべ。簡単に見つかる
玄武の牙	降宮❷：迷路の道すじから外れた、発見しにくいポイント
ウエスタンベルト	降宮❸：迷路の道しるべ。簡単に見つかる
身代わりクン	降宮❹：迷路の道すじから外れた、発見しにくいポイント
[illegible]	降宮❺：迷路の道しるべ。簡単に見つかる
銀の砂時計	降宮❻：迷路の道しるべ。簡単に見つかる
[illegible]	降宮❼：迷路の道しるべ。簡単に見つかる
魔女のスープ	降宮❽：迷路の道しるべ。簡単に見つかる

上海港で入手できる「星のカード」は、福引で入手できるアイテム。所持しているだけで、買い物をするときに20%割り引きの「ディスカウント」、アイテムを売却するときに10%アップの「プライスアップ」にチャレンジすることが可能（ディスカウント、プライスアップの成否はジャッジメントリングで決定する）。なお、所持金が足りない状態でディスカウントに挑戦した場合、失敗するとペナルティが１点カウントされてしまう。合計が５点になってしまうとカードは使用不可能になってしまうので注意しよう。

降宮

特技が使えないため、まともにダメージを与えられるのはマルガリータだけ…。戦闘では、アリスは防御に集中したほうがいいだろう。



逃げることも手だ

ＳＰポイントが低い女性だけのパーティなので、長期戦はツライ。面倒なら「逃げる」を選択して一気に進んでしまおう。

▶逃げることができる。面倒ならこれだ。

寺院廃墟 第3の試練「泥丸宮」

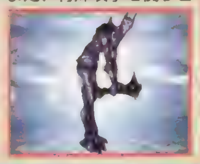
ウルと朱震のパーティで、アイテムと特殊攻撃が使用不可になる。最深部で「木精符」を祭壇で使用すると、ボス戦に突入。

VS Boss 泥丸宮のボス「青古」とバトル

戦闘中、フュージョンも回復アイテムも使用できないので、ひたすら攻撃しかない。アクセサリーも防御力、攻撃力アップのものをメインに装備しておこう。

VS Boss 閻羅王:狂舞(舞鬼)とバトル

このボスは即死攻撃を使ってくるので、アクセサリーの「レオナルドベア」を全員に装備させておくこと。また、特殊攻撃を使うと相手の体力を回復させてしまうことになるので、通常攻撃のみで戦おう。



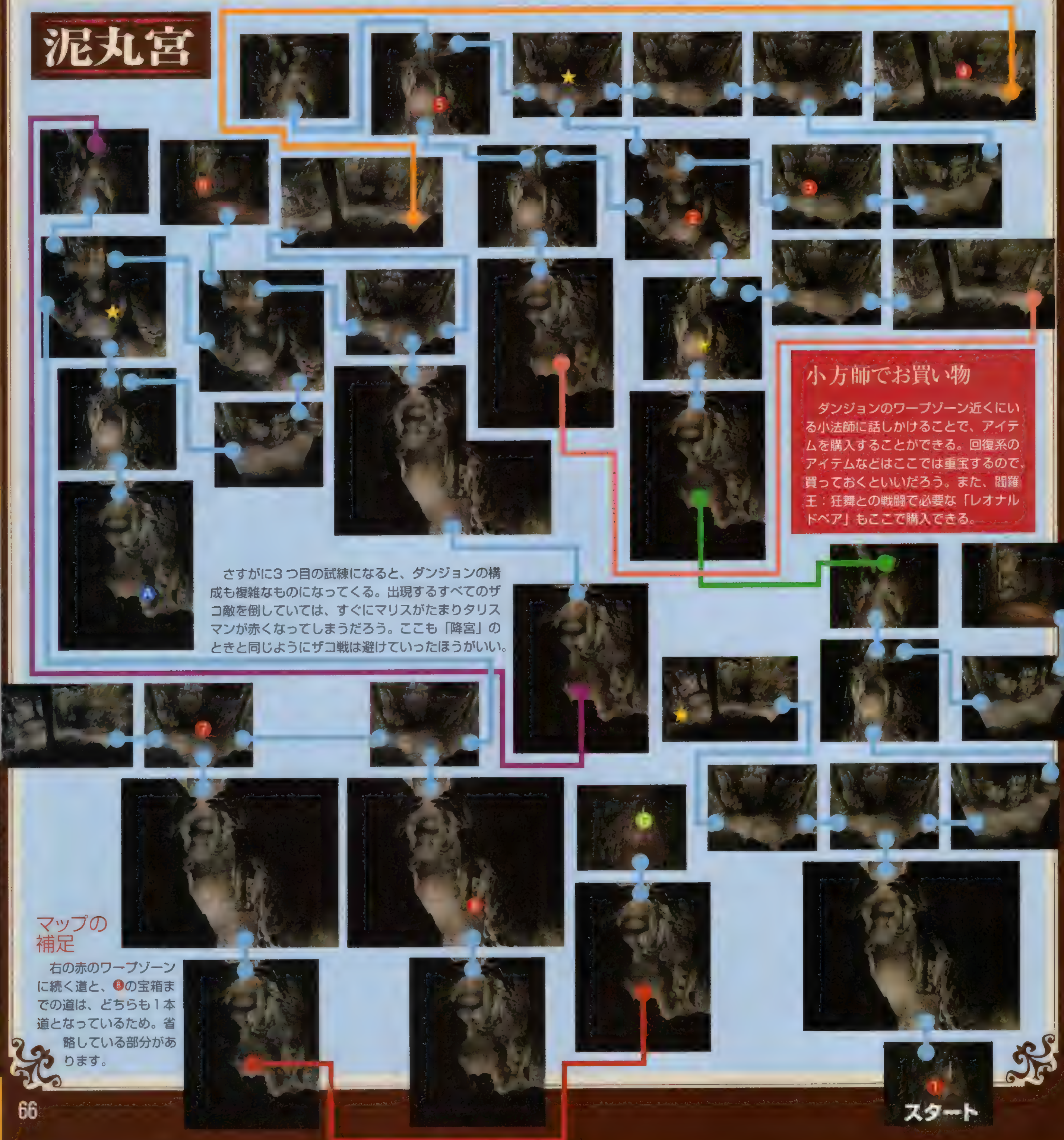
▶一見ふざけて見えるが、実は脅威。

ココまでの入手アイテム

アイテム名	入手場所
[illegible]	泥丸宮❶:迷路の道しるべ。簡単に見つかる
メディシード	泥丸宮❷:迷路の道しるべ。簡単に見つかる
[illegible]	泥丸宮❸:迷路の道しるべ。簡単に見つかる
レオナルドベア	泥丸宮❹:迷路の道すじから外れた、発見しにくいポイント
[illegible]	泥丸宮❺:迷路の道しるべ。簡単に見つかる
知の刻印	泥丸宮❻:迷路の道すじから外れた、発見しにくいポイント
[illegible]	泥丸宮❼:迷路の道しるべ。簡単に見つかる
木精符	泥丸宮❽:迷路の道しるべ。簡単に見つかる

この泥丸宮で入手できるアイテムは、「レオナルドベア」以外あまり重要なものはない。しかし、「福引券」を所持している状態でⒶの地点にいけば、そこで福引ができる。覚えておこう。

泥丸宮



さすがに3つ目の試練になると、ダンジョンの構成も複雑なものになってくる。出現するすべてのザコ敵を倒していては、すぐにマリスがたまりタリスマンが赤くなってしまうだろう。ここも「降宮」のときと同じようにザコ戦は避けていったほうがいい。

小方師でお買い物

ダンジョンのワープゾーン近くにいる小法師に話しかけることで、アイテムを購入することができる。回復系のアイテムなどはここでは重宝するので、買っておくといいだろう。また、閻羅王:狂舞との戦闘で必要な「レオナルドベア」もここで購入できる。

マップの補足

右の赤のワープゾーンに続く道と、❽の宝箱までの道は、どちらも1本道となっているため。省略している部分があります。

上海➡傀骸搭

上海へ
⬇
ホテルで川島と会話
⬇
酒場へ
⬇
[illegible]にいく(日本兵が出現)
⬇
[illegible]に会う
⬇
密航船で「牙王門の合いカギ」を入手
⬇
ホテルで日本兵とバトル
⬇
傀骸搭の門で「牙王門の合いカギ」を使う
⬇
[illegible]：金剛とバトル
⬇
「玄武の絵馬」を入手
⬇
傀骸搭内部へ
⬇
中央下左の祭壇Ⓒで「玄武の絵馬」を入手し、「朱雀の絵馬」をはめる
⬇
「朱雀の絵馬」を左上祭壇Ⓓにはめる
⬇
❻で「白虎の絵馬」を入手
⬇
中央下左の祭壇Ⓒで「玄武の絵馬」を取り、「白虎の絵馬」をはめる
⬇
「玄武の絵馬」を右上祭壇Ⓑにはめる
⬇
❸で「青龍の絵馬」を入手
⬇
ホール中央にある祭壇Ⓐで「青龍の絵馬」をはめる
⬇
仙狸とバトル
⬇
徳壊とバトル
⬇
閻羅大王：凌徳とバトル

上海 日本兵に話しかけてはダメ

上海のホテルを出て、酒場から通りに戻ると、日本兵が街のいたるところに出現。この日本兵に話しかけると、バトルに突入してしまうので、面倒なら話しかけないほうがいい。また、傀骸搭の門のカギとなる「牙王門の合いカギ」は、港に停泊している密航船の船首に隠されている。カギを入手後、ホテルで戦うことになる日本兵は攻撃力が高いので注意。



▲街を徘徊する日本兵は無視して、通路を進もう。



▶カギは船首のココに隠されている。

上海 隠しマップにいくには？

寺院廃墟をクリアした後に出現するアリスの拷問シーン。ここでは3択の選択肢が合計3回ある。そこで上手く選択肢を選ぶことで、アリスが１回も電流を流されずにイベントが終了するのだ。その後、上海に止めてあった密航船にいくと、そこから隠しマップ「九龍城砦(クーロンじょうさい)」へ、移動することができる。なお、隠しマップの詳細は次号で公開！



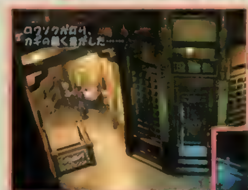
▲拷問で、３回とも電流を流されなければ成功だ。



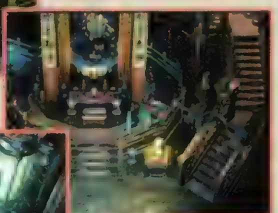
▶密航船から「九龍城砦」へ……。

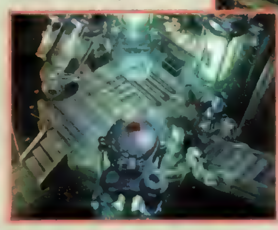
傀骸搭 絵馬をセットして封印を解除せよ

傀骸搭は、それぞれの通路の扉が絵馬を祭壇にはめ込むことで開くようになっている。まず「玄武の絵馬」をⒸの祭壇にはめ込み「朱雀の絵馬」を入手。次に「朱雀の絵馬」をⒹにはめ込み、❻で「白虎の絵馬」を入手。再びⒸに移動し「玄武の絵馬」を取り、「白虎の絵馬」をはめる。そしてⒷに「玄武の絵馬」をはめ、「青龍の絵馬」を入手したら、最後にⒶの祭壇にはめるのだ。



▲祭壇の明かりが燈ると、部屋の扉が開く。



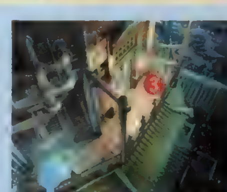


▲セーブポイントでは必ずセーブ。また、ほかのアイテムも入手しておこう。

◀最後の絵馬をセットしたら、ここから傀骸搭上部へ。

鬼骸搭

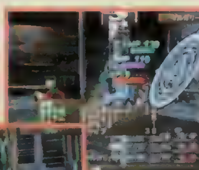
絵馬の操作の左で紹介している手順がもっとも早い方法だが、先にⒷで「玄武の絵馬」を使い、❸で「青龍の絵馬」を入手してもいい。また、Ⓓの祭壇のある通路の奥に宝箱が見えるが、これはあとで入手可能になる。





VS Boss 仙狸、徳壊とバトル

すべての絵巻をセットして傀骸搭上部までくると、徳壊が待ちうけている。しかし、徳壊と戦うには、「仙狸」を倒さなくてはならないぞ。「仙狸」は火属性のモンスターなので、水属性のフュージョンモンスターで戦っていこう（マルガリータの特殊攻撃「スナイプ」で、一撃で倒せることもある）。徳壊は、特に脅威的な攻撃をしてこないので、これまで通りの戦い方でOK。しかし、油断は禁物。「仙狸」を倒したあとは、一度セーブしよう。



▲マルガリータのレベルを上げておくと楽かも？



◀落ち着いて戦えばそんなに強くない。

VS Boss 閻羅大王：凌徳とバトル

拷問部屋で徳壊を倒したあと、パーティ編成が可能になる。ここは、回復要員であるアリスを仲間にしよう。また、最上階へ行く前に、日本兵からアイテムを購入できるので、そこで戦いの準備をしておくといい。なお、閻羅大王：凌徳は、石化攻撃を仕掛けてくるので、アクセサリーの「鏡の腕輪」を装備するか、石化を回復する「子鬼の牙」は必ず購入すること。石化攻撃の対策をしていれば、あとはＨＰに気をつけて戦えばＯＫだ。



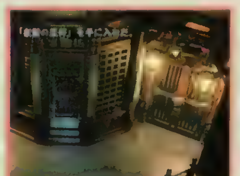
▲ここで買い物をしておこう。隣りでは福引ができる。



◀全員石化してしまうとゲームオーバー

ココまでの入手アイテム

アイテム名	入手場所
[illegible]	上海港：密航船
福引券	傀骸搭１Ｆホール：❶
[illegible]	傀骸搭２Ｆ右：❷
青龍の絵馬	傀骸搭３Ｆ：❸
[illegible]	傀骸搭１Ｆ：❹
押し入れのエロ本	傀骸搭１Ｆ：❺
[illegible]	傀骸搭２Ｆ：❻
叡知の護符	傀骸搭２Ｆ左：❼
[illegible]	傀骸搭：徳壊の部屋
玄武の絵馬	傀骸搭：入口
[illegible]	傀骸搭外観：右の彫像の前
命の刻印	傀骸搭外観：左の彫像の前



▲傀骸搭２Ｆにある「叡知の護符」は、３Ｆで仙狸を倒してから入手できるようになる。

そして、舞台はヨーロッパへ…

「[illegible]・[illegible]会(うら・[illegible])」の[illegible]のため、モンスター化した[illegible]を倒したあと、ロジャー・ベーコンが出現――そして、ストーリーは思わぬ展開へ突入！ 主人公ウルの運命は？ 少女アリスの生まれ故郷、ヨーロッパで待ちうける事件とはいったい？ 次号では、ヨーロッパ編を攻略していく！



さらに攻略は続く!!

PS

ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記

今回は、マップ32～33の攻略に加えて、クリアした人も必見の世界観&対戦モードを大特集!!

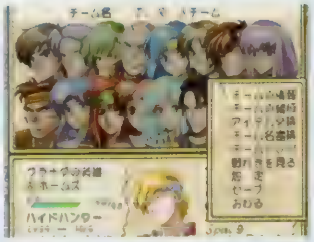
発売中 S・RPG	▶¥6,800 ▶エンターブレイン ▶MC（3ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回解説している、クリア後のおまけ要素「対戦モード」。S・RPGは数あれど、ゲーム本編のクリアデータを使って他のプレイヤーと対戦できるのは、この『ティアリングサーガ』が初めてなのではないでしょうか？ 当然、各クリアデータには、育てたユニットや持っているアイテムなど、プレイヤーの個性がかなり反映されます。他人のデータを借りて対戦モードをプレイすると、また新しい発見があったりして楽しいですよ。 （KK@）

終盤のマップ32～33&世界観・対戦モードを徹底解説!!

『ティアリングサーガ』の徹底攻略も、今回でひとまず最終回。おなじみのマップ攻略パートでは、ホームズ編の難関マップ32～33を解説する。また、プレイを通して明らかになる各勢力の設定や人物関係も、相関図でまとめて紹介。これを見れば、2度目のプレイ時のストーリーがさらに把握しやすくなるぞ。そしてクリア後のお楽しみ、対戦モードも徹底フォロー。実際に編集部で対戦を行った結果をもとに、通常のプレイとの違いを徹底解析していこう!!


▲本編と同じ戦い方だけでは勝てない対戦モード。どんな戦術が有効かを徹底検証する!!

各マップ攻略の見方

赤＝リュンナン軍、またはホームズ隊の初期配置や進行ルート（マップ上の矢印）、防御ライン（敵を待ち受けるのに効果的な地点）を示し、青＝敵軍の進行ルートや、ボス&増援の位置（☆）を示す。マップ上の❶～は、自軍の初期配置を示し、出撃直前の編成画面でユニットが並んでいる順番が、マップ上の数字に対応している（ホームズ、シゲンなどの固定ユニットは、自動的に❶、❷の位置に配置される）。また、あ～は会話イベントが発生したり、アイテムやスキルが入手できるポイントを示し、EVENT UNITは、特定のユニットを仲間にするときや、特殊なイベントを起こす場合に出撃させる必要があるユニット（固定ユニット以外）を示す。

MAP32

死の沼で激戦に挑むホームズ隊の運命は!?

サリアの神殿（霧の沼）

EVENT UNIT なし

さらわれたカトリを追って、サリアの神殿を目指すホームズ隊。しかし彼らの行く手には、毒を放つ「霧の沼」と、ガーゼル教団兵たちが待ち構えていた…。



基礎情報

■マップの属性：辺境 ■出撃可能ユニット数：12 ■勝利条件：敵拠点の制圧
■敵の初期配置数：24 ■敵戦闘力：3101 ■敵増援：魔道系×1［ターン2～20］
■ボス：ペリシテ（入手：なし）

MAP DATA

本隊は、こまめにHPを回復しながらルートⒶに沿って進攻する。同時に、移動力が地形に左右されない飛系ユニットで、ルートⒷからボスに接近。攻撃→再移動で避難、を繰り返して、アースクエイクを使われる前にペリシテを撃破しよう。

POINT 1 「辺境の戦士」があるユニットを中心に!!

地形の大半が沼地の難関マップ。自軍の初期配置も沼の中だ。ビルフォードをはじめとするアーマー系のユニットは、初期位置から動くことすらできないので、移動コストの低い傭兵系ユニットを中心に編成しよう。とくに「辺境の戦士」を持っているユニットは、移動力が上がるうえに沼地でダメージを受けないため、優先的に出撃させたい。また、回復役の神官系ユニットも不可欠。「辺境の戦士」を習得していない場合は、とおいやしの杖を多めに持たせ、遠距離から回復させよう。


▲移動が非常に制限されるマップ。敵の攻撃も激しいので、レベルの低いユニットは危険だ!!


◀神官系ユニットは、安全な場所から回復に専念。魔女対策のため、護衛ユニットもつけておこう。

POINT 2 魔女のワープ攻撃&アースクエイク対策

開始直後から、魔女が1ターンに1体ずつ、ワープからのジャヌーラで攻撃してくる。安全地帯は存在しないので（山岳を除き、どこにいても攻撃される可能性がある）、これに耐えられないユニットは絶対に出撃させないこと。さらに、ワープで接近してきた魔女は、必ずそのターン内に倒す必要がある。これは次のターンで複数の魔女に攻撃されるのを防ぐためだ。マスター系をはじめとする強力な武器を使って、1体ずつ確実に倒していこう。また5の倍数ターンには、ボスのペリシテが全体攻撃魔法のアースクエイクを使ってくる。放っておくと危険なので、本隊とは別に飛系ユニットをルートⒷから進軍させ、先にペリシテを倒してしまおう。攻撃後は再移動で山岳に避難すれば、ほかの敵に攻撃される心配もない。さらに、シーフソードでアースクエイクを盗むことができれば一石二鳥だ。ちなみにシエラがいる場合は、ボス周辺の敵を撃破したあとに、ワープで魔女の出現ポイントをふさいでおこう。



◀魔女のワープ攻撃に備えて、ダメージを受けたユニットはすぐに回復させよう。


▲ルートⒷを通れば、安全に敵拠点まで接近できる。ユニットが弱い場合は、まほうのたてを持たせておこう。

レネがいる場合は……!?

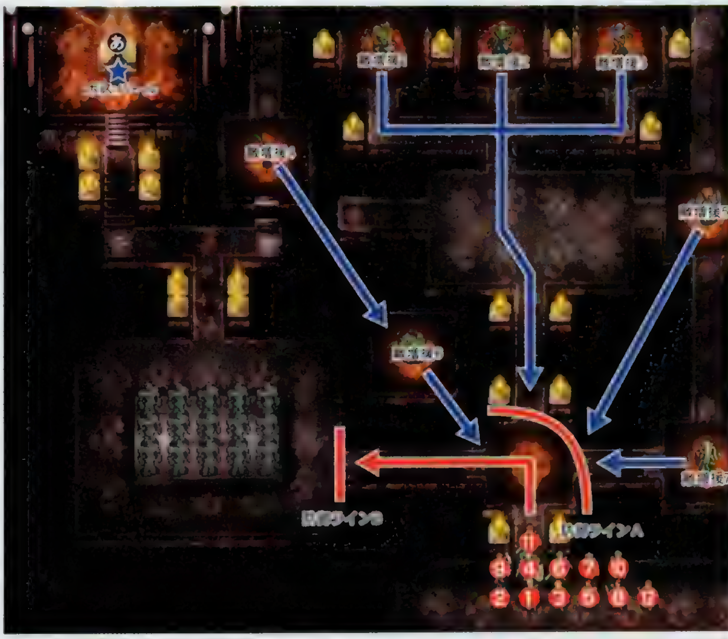
もしもマップ32でレネがホームズ隊にいるなら、てんそうの杖で強力なユニットをいきなり拠点近くにワープさせ、周囲の敵を一掃させることができる。ルートⒷの飛系ユニットと連携させれば、先にペリシテを倒すだけでなく、敵増援出現ポイントに自軍ユニットを配置して、早めに魔女の出現を封じることも可能だ。

MAP33

神殿の最深部で伝説の聖剣をゲット！
聖剣サリア（火の神殿）

EVENT UNIT なし

グエンカオスの暗黒魔法を破るには、伝説の聖剣が必要。その１本である〝聖剣サリア〟を入手すべく、ホームズたちはクラリスの助言に従い、神殿へと進む!!



基礎情報

■マップの属性：城内　■出撃可能ユニット数：12　■勝利条件：聖剣の取得　■敵の初期配置数：23　■敵戦闘力：4539　■敵増援：敵増援１～７にアークオーガ、メイルスケルトン、ゾンビ、オーブス、ガーゴイル、ドラゴンゾンビ、ハーピィが出現［ターン５、10、15、20］
■ボス：バール（入手：なし）

MAP DATA

このマップではボスのバールを撃破し、ホームズがあで聖剣サリアを取得すればクリアとなる。バールは５ターンごとにアースクエイクを使うので、なるべく早いターンでの撃破を目指そう。敵増援のなかで最も注意すべきはドラゴンゾンビ。ブレスの命中値は低いものの、ヒットしたときのダメージは非常に高い。増援ポイントをシエラ（あるいはてんそうの杖を使用）でふさぐのがベストだ。そのほかの敵に対しては、防御ラインA、Bで移動を阻んで撃破しよう。

イベント＆アイテム　あ＝ここでホームズが「聖剣」のコマンドを選択すれば、聖剣サリアを入手。

POINT 1 ドラゴンゾンビの出現を食い止めろ！

敵増援が出現するのはターン５、10、15、20なので、その１つ前のターン４、９、14、19のときに、増援ポイントへ自軍ユニットを置いておけば出現を阻止できる。とくに敵増援６の場所に出現するドラゴンゾンビは、司祭などが狙われないように、なるべく出現を食い止めよう。ただしこの場所は「ワープ」のスキルを持つシエラか、てんそうの杖を使わないと行くことができない。そのうえ待機し続けていると、敵増援４に出現するオーブスの攻撃を受けることになる。シエラが弱い場合は集中攻撃されないように注意すること。



▲初期配置の１体目を撃破したら、敵増援６に自軍ユニットを飛ばせ！



◀シエラが弱い場合は敵増援の出現ターンだけ待機させ、すぐに戻そう。

POINT 2 ストンゴーレムは範囲魔法を活用！

ストンゴーレムの大集団に対して剣や槍だけで戦うのは、やはり効率が悪い。そこで、敵が密集していることを利用し、範囲攻撃が可能なイビルサンダやトーネードの魔法を活用するのがベストだろう。ただ、これらの魔法は偶数ターンにしか使うことができない。プラムの「おどる」や、２人の魔道士で魔法を交換するというテクニックを駆使し、魔法が使用可能なターンをムダなく利用すること。



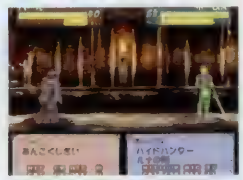
▲防御ラインBに守備力の高いユニットを配置。敵の移動を阻んでイビルサンダを使え。



◀イビルサンダの射程は２～３。魔法を交換し、３マス目から別の魔道士で再度攻撃！

POINT 3 ボスのアースクエイクを利用せよ！

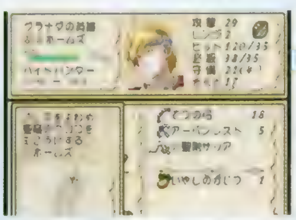
ボスのバールはアースクエイクとトゥマハーン、それにエリクサーも所持している。シエラを強化していれば、ワープで接近して素早く倒せる（武器はトゥマハーンがベスト）が、通常は地道に歩いて行くことになるだろう。その場合はギリギリまで接近してから、バールがアースクエイクを使った直後に攻撃するとよい。するとバールの装備がアースクエイクのままなので、反撃を受けずに倒すことができるぞ。



▲アースクエイクは５の倍数ターンに使ってくる。その直後を狙え。

Expert Guide 強力かつ追加効果も魅力的！　敵からレア武器をゲットせよ!!

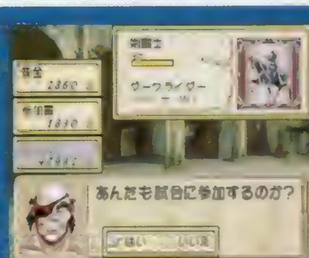
マップ33で大量に出現するストンゴーレムは、まれにステラの剣を落とすことがある。このように、本来所持していないレアな武器を落とす敵は意外と多い。右下の表では、そのなかでも代表的なものをまとめてみたので参考にしてほしい。各武器はどれも強力なうえ、使うとＨＰが回復したり、入手できる経験値が２倍になるなど、付随する効果も魅力的。さらにモンスターに対して特効をもつものが大半なため、終盤の戦いで重宝するぞ。落とす確率はとても低いものの、ぜひ入手して主力ユニットに装備させたい。またレア武器ではないが、マップ33で入手する聖剣サリアは、使用回数の制限がない。こちらもガンガン使いまくろう。



▲聖剣サリアはどんなに使用しても壊れることがない。さすが伝説の剣！

闘技場で倒しても入手できる!

ルナの剣とドラゴンスピアは、通常のマップに出現する敵だけでなく、闘技場で剣闘士として登場するダークライダーとダークソルジャーが落とすこともある。この２つの武器をゲーム序盤（マップ７や14）で入手できれば、その後の戦いがグ～ンと楽になるぞ。闘技場でユニットを鍛えたりお金を稼ぐ際には、これらの剣闘士を優先的に選んで挑戦してみよう。ただし落とす確率は、ほかのレア武器と同様にかなり低い。根気よくチャレンジしてみること。



◀闘技場で相手の剣闘士を選ぶときは、ダーク系の敵を優先的に！

名称	強	ヒ	必	レ	重	武	回	落とす敵	効果／特効
ルナの剣	14	80	7	1	3	7	30	ダークライダー	敵の守備力を無視&使うとＨＰ回復
ステラの剣	12	85	7	1	3	7	30	ストンゴーレム	敵を倒したときの経験値が２倍になる
ドラゴンアクス	20	78	0	1	15	15	40	オーガ、アークオーガ	使うとＨＰ回復／モンスター
ドラゴンスピア	20	80	0	1	13	15	30	ダークソルジャー	使うとＨＰ回復／モンスター
ドラゴンアロー	17	80	7	2～3	10	14	30	ドラゴンゾンビ	使うとＨＰ回復／モンスター

レア武器の補足

上に記載されている表中の記号は、「強」が強さ、「ヒ」がヒット、「必」が必殺値、「レ」がレンジ、「重」が重さ、「武」が武器レベル、「回」が使用回数を表している。また、ドラゴンアローはブラードの合成屋で作ることで、ドラゴンスピアはマップ29のボスであるシオンから盗むことでも、それぞれ入手することが可能だ。

王国と神官家、それぞれの血縁関係を網羅！

2回目のプレイに役立つ

キャラクター血縁関係図

リーヴェ、レダ、カナン、サリアの４つの地域と、そこに属する王国、公国、神官家を徹底解析。細かく設定された登場人物たちの関係を紐解く!!

物語の理解度を深めよう!!

ゲームはクリアしたけれど、まだ完全に人物関係を把握できない……というプレイヤーのために、今回はマップ33までで明らかになる血縁関係をまとめて公開しよう。これさえ把握しておけば、２回目以降のプレイがより深く楽しめるようになるはず。欄外の解説もお見逃しなく!!

完全版 リーベリア大陸全土図

【レダ地域】①イストリア王国、②レダの古城、③エリアル山、④エリアル王国、⑤リグリア砦、⑥メーメル山、⑦土の神殿、⑧ベネト市、⑨マール王国、⑩マールの港 【サリア地域】⑪火の神殿、⑫封印の橋、⑬サリア古城、⑭ブラード公国、⑮オークス市、⑯セネー市、⑰セルバ公国、⑱サリアの村、⑲バルト要塞 【カナン地域】⑳風の神殿、㉑カナン王宮 【リーヴェ】㉒水の神殿、㉓リーヴェ王宮、㉔ノルゼリア公国、㉕ゼムセリア公国、㉖ハルファ砦、㉗ラゼリア公国、㉘アルカナ砂漠、㉙グラナダ 【イスラ島】㉚イスラ島、㉛イスラの沼 【ウエルト地域】㉜マルスの港、㉝マルス神殿、㉞ロトの森、㉟グラムの森、㊱ウエルト王宮、㊲ソラの港、㊳ヴェルジェ、㊴トーラス洞窟、㊵トーラス村 【その他】㊶セネー海、㊷イルの村、㊸モースの塔



リーヴェ地域 数々の悲劇と裏切りが生じたリュナンの故郷

かつてはリーヴェ王国のもと、ラゼリア、ノルゼリア、ゼムセリア、リベリアの４公国によって統治されていた地域。だがカナンとの紛争時、聖竜ミュースによってカナンの王子アーレスとラゼリア大公グラムドが殺害されたことにより、状況は一変する。その後ゾーア帝国と名を変えたカナンの侵攻によりリベリアは崩壊。ラゼリアは占領され、ゼムセリアは帝国に寝返った。

リーヴェ王国

かつて国王は聖竜を恐れ、聖痕を持つ娘・メーヴェを神殿に幽閉。だが結局はガーゼル教国の手より、ノルゼリアの悲劇が起きてしまう。

- 国王 バドウム
  - 王妃 エレナ（ナリスの妹）
  - 末娘 エンテ（メーヴェ） ―恋心(?)― リュナン

水の神官家

２年前のガーゼル軍の襲撃により、多くの神官が死亡。メリエルはリシュエルとともに脱出し、ブラードに身を寄せていた。

- 四大賢者 マイオス(6賢者)
  - 息子 ナリス(6賢者) ― 妻 ロゼ(オクトバスの娘)
    - 長男 リシュエル
    - 長女 メリエル
    - ―いとこ― エンテ
  - 娘 エレナ(エンテの母)

ウエルト王国

ゲーム序盤の舞台となる王国。厳密にはリーヴェとは独立した小国だが、ラゼリアやグラナダとの関係は深い。

- 国王 ロファール(6勇者)
  - 王妃 リーザ
  - 娘 サーシャ

ラゼリア公国

グラムドの妻はリーヴェ王家の女性らしいが、本編では何も語られていない。グラムド、ロファール、ヴァルスはレダ解放戦争（下の欄外を参照）以来の盟友で、親交が深く、３つの国も同盟関係にある。

- 太公 グラムド(6勇者)
  - 息子 リュナン
    - ―親友― ホームズ
    - ―幼なじみ― サーシャ
    - ―恋心(?)― エンテ
  - ―盟友― ロファール、ヴァルス、ヨーダ、アーレス、テムジン
- 将軍 オイゲン ―部下―
  - 騎士 クライス ― 妹 リィナ
  - 騎士 アーキス（クライスと親友、リィナと婚約）

グラナダ

王国配下の海運都市。ホームズの母親については、サーシャを１回目の編成でホームズ隊に入れると判明？

- 提督 ヴァルス(6勇者)
  - ―盟友― グラムド、ヨーダ、ロファール
  - 前妻 ？？？
    - 息子 ホームズ
      - ―親友― リュナン
      - ―幼なじみ― リチャード
  - 一夜の恋人 不明(踊り子風の女性)
    - 息子 アトロム ―義姉― レネ

レダ地域 レダ解放戦争によって多くの英雄を生んだ土地

50年前のサリアとの戦争で守護聖竜クラニオンを利用したことにより、レダ王国は滅亡。その後、北西部の辺境地帯はガーゼル教国によって蹂躙されていったが、レダ解放戦争（下の欄外を参照）でその軍勢を退ける。ちなみに現在この地方にはイストリア、マール（ゲーム開始時はイストリアの支配下にあるが、リチャードが奪還）、エリアルといった小国が存在している。

レダ王国

王家唯一の末裔であるティーエは長い間イストリアに囚われていたが、家臣に助け出され、その後レダ同盟軍の盟主となる。

- 国王 グラウス(50年前当時)
  - 娘 ティータ ―婚姻― グエンカオス
  - 姪 ティーエ ―婚約者― リチャード

土の神官家

ありし日のグエンカオスは、マイオス、オクトバス、エーゼンバッハと並ぶ四大賢者の１人だった。

- 四大賢者 グエンカオス ―婚姻― ティータ
- 神官 アフリード(6賢者)
  - ―婚姻― シルフィーゼ(長女：メル、長男：マルジュ)
  - ―10年間看病― ニーナ(長女：エリシャ)

マール王国

- 王子 リチャード
  - ―婚約者― ティーエ
  - ―幼なじみ― ホームズ
- 司祭 ロウ ―養子― カトリ

エリアル王国

- 国王 テムジン(6勇者)
  - 娘 カティナ
  - 夫 ？

イストリア王国

- 国王 ギュネス ― 息子 ロナルド
- 傭兵 アルド ― 恋人 クリシーヌ
- 剣士 ヴェガ（アルドを殺害）

レダ解放戦争 ～その１～

レダ滅亡後、ガーゼル教国は北部辺境地帯を中心に勢力を拡大していった。過酷な支配にあえぐ市民らは諸国に救いを求めたが、王侯貴族は動かず、代わりに若者たちが国を越えて集結。ガーゼルの軍勢を撃退してレダを解放し、魔竜クラニオンをも討ち倒した。そこで活躍したのが６勇者と６賢者だ。（右のページに続く）

サリア地域

国王の実弟アハブが起こした反乱が、新たな悲劇を生む

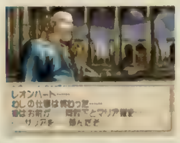
サリア王国内にも多数の公国が存在していたと思われるが、それらはレダとの戦いで滅亡したようだ。現在はセルバ公国と、ブラード、オークス、セネーの街が残るのみとなっている。ちなみにリーヴェとの境界付近にあるバルト要塞では、半年前、西部諸国同盟とゾーア帝国の壮絶な戦いが繰り広げられ（バルト戦役）、この戦いでウエルト国王ロファールが消息不明になる。

セルバ公国

本来はレオンハートの領地だったが、ブラードで起きた民衆蜂起を助けてアハブと戦った際、ゾーア帝国に占領される。現在はカーネル伯爵が統治。

ブラード

アハブが統治していたが、圧政に耐えかねた民衆が蜂起。敗れたアハブはサリア古城へ逃亡する。アハブの真意について本編中で語られる場合もあり。



◀マップ23でレオンハートがアハブを撃破すると、意外な真相が！

サリア王国

反乱を起こし、王城を制圧したアハブは、生まれたばかりのカトリを殺せとザカリアに命じる。だがザカリアは偶然出会ったロウにカトリを託し、その後カトリはロウによって育てられた。またプラムは、レオンハートと踊り子ランのあいだに生まれた娘。傭兵ダロス（トーラス村の村長の息子）が身重のランを一方的に好きになって連れ去ったことにより、プラムはバーツの妹として育てられる。

- 国王 ダグネル ／ 王妃 マリア
  - 弟 アハブ — 部下 ザカリア
  - 娘 カトリ（小マリア） — 養父：司祭 ロウ
- 弟（長男） ロベルト — 妻 クラリス（オクトバスの娘）
  - 長女 ヴェーヌ
  - 次女 マーテル
  - 三女 フラウ
- 弟（次男） レオンハート — 前妻 ラン（踊り子）
  - 娘 プラム
  - 恋心：レネ

火の神官家

4つの神官家のなかでは、最も血縁関係が複雑。現在の神官家の状況については、マップ24クリア後の、マーテルとリシュエルの会話である程度把握することができる。また神官家ながら、有能なペガサスナイトを多数輩出している点にも注目。

- 四大賢者 オクトバス（6賢者）
  - 長男 アンドレ（6賢者）
    - 娘 レネ — 恋心 → レオンハート
  - 長女 ロゼ — 夫 ナリス（6賢者）
    - 長男 リシェル
    - 長女 メリエル
  - 次女 クラリス — 夫 ロベルト
    - 長女 ヴェーヌ
    - 次女 マーテル
    - 三女 フラウ
  - 三女 リーザ（ウエルト王妃） — 夫 ロファール（6勇者）
    - 娘 サーシャ

カナン地域

ガーゼル教国が、カナン王国をゾーア帝国へ変えた

かつてはカナン王国以外に、ソフィア大公国やバージェ王国などの小国が存在していたが、統一戦争で併合される。そしてガーゼル教国との同盟により、王国は〝ゾーア帝国〟へ変貌。ただしバルカ、ジュリアスなど皇帝の息子たちは、ガーゼルと手を組んで各国を侵略することを快く思っていない。



◀セネトはカナン王家の正統な王子。

ソフィア大公国

レシエはこの国の公女。またマップ25のコンドル軍団、マップ28のシャルランなど、多くのドラゴンナイトの出身地であることでも有名。

バージェ王国

ラフィンは元バージェの騎士だったが、王国滅亡の際に脱出し、父の友人であるマーロン伯のもとに身を寄せた。

- 王女 シャロン
  - 恋人 ラフィン
  - 部下 ビルフォード

カナン王国（ゾーア帝国）

セネトとネイファは、14年前に行方不明になったアーレスの実子で、エリアルのカティナに助けられ育てられていた。ネイファはユトナの聖痕を持っており、カナンの守護聖竜ラキスに変身する力を持っている。

- 皇帝 バハヌーク ／ 現王妃 カルラ
  - 長男 アーレス（6賢者） — 妻 セレーヌ（エーゼンバッハの娘）
    - 長男 セネト
    - 長女 ネイファ（養母：カティナ）
    - 部下 エルンスト
  - 次男 バルカ
    - 娘 エストファーネ
    - 部下 バルバロッサ
      - 娘 シルヴァ — 娘 サン
  - 三男 ジュリアス
  - 長女 レシエ（ソフィア公女）
- 弟 ジーク — 恋心（？） → ケイト

風の神官家

エーゼンバッハは、アーレスの妻（自分の娘）セレーヌを殺害した犯人として、国王が溺愛する若い妻（カルラ）を訴えたため、14年前マルス神殿へ追放された。セネト、ネイファ、メル、マルジュは、いとこ同士。

- 四大賢者 エーゼンバッハ（6賢者）
  - 長女 セレーヌ — 夫 アーレス（6勇者）
    - 長男 セネト
    - 長女 ネイファ
  - 次女 シルフィーゼ — 夫 アフリード（6賢者）
    - 長女 メル
    - 長男 マルジュ

ガーゼル教国

レダが滅亡したすぐあと、グエンカオスはゾーアの谷で大規模な反乱を起こす。彼は抑圧されていたゾーア人たちを率いて土の神殿を占拠。そしてレダの旧領北部にガーゼル教国を打ち立てた。

- 教皇 グエンカオス
  - 腹心 カルラ（ゾーアの魔女） — 息子 ？
  - 弟 ジーク
  - 婚姻 — ティータ — 姪 — ティーエ

レダ解放戦争 〜その2〜

（左のページから続く）6勇者とはグラムド、アーレス、ロファール、テムジン、ヨーダ、ヴァルス。そして6賢者とはマイオス、ナリス、オクトバス、アンドレ、エーゼンバッハ、アフリードを指す。彼らは12英雄とも呼ばれ称えられた。ほかにも、この戦いには若き日のレオンハートやリーザが参加している。

本編クリア後にプレイ可能な

対戦前の準備からベストな設定まで徹底フォロー!

対戦モードのススメ

ゲームをクリアしたあとの、もう一つのお楽しみである「対戦モード」。自慢のユニットでオールスター決戦が楽しめるこのモードの秘密を、徹底解析する!!

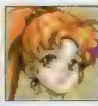


本編よりも苦戦必至の対戦バトル!!

激戦をくぐり抜けた自慢の部隊で思う存分戦える!!

最初からメニュー画面に表示されているものの、ゲームクリア時のセーブデータが必要なため、すぐには遊べなかった「対戦モード」。ここでは、クリア直後のデータでチームを編成して、同じくゲームをクリアしたほかのプレイヤーのチームと戦うことができる。1つのクリアデータから複数のチームを作ることもできるので、CPUを相手に自分のチーム同士の対戦を行うことも可能だ。晴れてゲームをクリアしたら、自慢のユニットで最強チームを編成して、さっそく挑戦してみよう!!

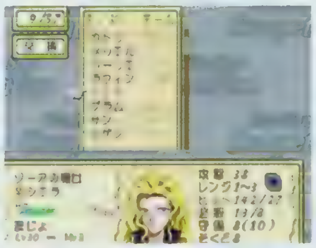
STEP 1 デッキ編集



戦いには準備が不可欠。まずは手持ちのデータから、最強のユニット&アイテムを厳選して、誰にも負けないチームを編集してネ♥

1 クリア時のメンバーを自由に編成

まずは対戦用チームの編成から。対戦モードで「デッキ編集」を選択し、クリア時に残しておいた「対戦データ」を使ってチームを作成する。メンバーはリュナン軍&ホームズ隊の全ユニットから自由に選べるので、戦力のバランスを考えつつ、ベストメンバーを選ぼう。ちなみに対戦モードでは、敵を倒しても経験値は入らず、レベルアップはできない。武器やアイテムも新しく購入することは不可能だ。対戦モードを極めるためには、本編をプレイしている段階で、あらかじめ準備をしておく必要があるぞ。



▶ゲームをクリアする前に、できるだけ戦力を強化しておきたい。

2 最強のユニット&アイテムでチームを組もう!!

チームに入れるメンバーは、現状で考えられる最強のユニットを選びたい。単にレベルの高さだけではなく、能力値やスキル、専用武器の性能など、総合的な戦闘力を判断して、最強の布陣を完成させよう。各ユニットに持たせるアイテムも重要。回復薬や盾など、できるだけ多くのアイテムを所持させて、少しでも戦力をアップをはかろう。また、対戦モードでは、剣・槍・斧の3すくみ関係(ジャンケンのような種類ごとの有利・不利)も設定できる。その場合、いかに相手プレイヤーの弱点をつくかが重要になるので、偏った編成は禁物だ。よって対戦相手や地形、設定に応じて柔軟にメンバーを入れ替え、万全の態勢で勝負に臨もう。ちなみにチームの名前やBGMなども、好みに合わせて自由に設定できるぞ。

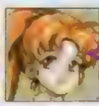




▲今こそ本編で培ったユニットの能力&アイテムの威力を発揮するとき。レベルMAX&必殺値+50武器は基本!!

◀スキルの有無や、使える武器の種類は重要。倒した敵の数に応じて加算される地形効果修正も要チェックだ!!

STEP 2 ルール設定

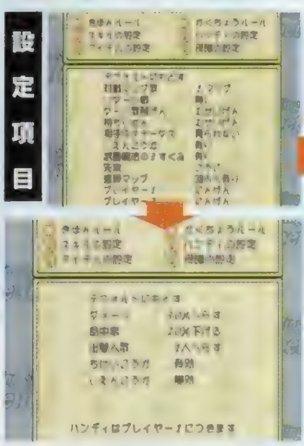


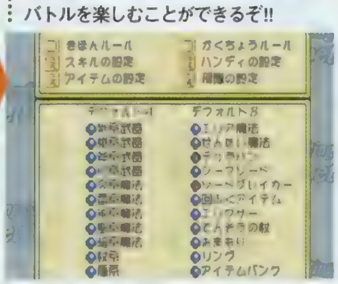
次はルールの設定だよ。項目1つで対戦の流れがガラリと変わるから、慎重に決めること。戦いながらベストの設定を模索しよう!

1 ルールは細部にいたるまで変更可能

対戦モードの「オプション」では、対戦時の細かいルールを設定可能。制限ターン数などの基本設定に加えて、使える武器やアイテム、スキルの制限や、出撃できる兵種の制限など、細部にいたるまで選択できる。同じチーム編成でも、ルールしだいで有利不利が大きく変化するので、実際にプレイしながらいろいろ試し、自分たちのプレイスタイルに適した設定を見極めよう。また、一方のチームが強すぎる場合は、命中率&ダメージの修正や、出撃人数、支援効果の有無などを変更することで、ハンディを付けることも可能だ。これを利用すれば、もとになる対戦データに差があっても、互角のバトルを楽しむことができるぞ!!

設定項目



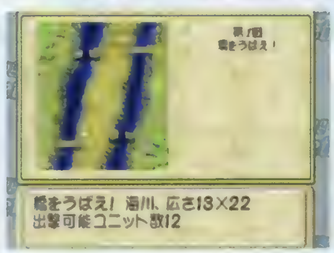


▲特殊なアイテムは個別に設定可能。強すぎる武器などは、ここで使用不可にするのも手だ。

◀互角の対戦を楽しみたいときは、命中率やダメージにハンディを付けて戦うこともできるぞ。

2 全19マップから戦場を決定せよ!

対戦の舞台として選べるのは、さまざまな状況が設定された全19マップ。なかには自軍が分断されているマップや、5対5の勝ち抜き戦を行うマップ(闘技場)などの特殊なものも用意されているため、一筋縄ではいかないぞ。それぞれ地形属性も異なるので、「城の戦士」や「辺境の戦士」など、対応する地形属性スキルを持っているユニットを優先的に出撃させたい。もちろん出撃できるユニット数も要チェック。なおマップ上に民家がある場合は、そこを訪れることで援軍ユニット(編成時の並び順に登場)を呼ぶことができる。初期配置から外れてしまったユニットも戦闘に参加できる可能性があるので、いつでも参戦できるよう、あらかじめ装備を整えておこう。



▲さまざまなマップが選択可能。戦うごとにマップが変化する"ランダム"も用意されている。

対戦モードで使用可能なマップ

マップ名	属性	出撃数
平原の戦い	平地	12
ゾーアの谷	辺境	12
地底の主	辺境	10
砂漠の長城	城砦	12
長い橋	海川	14
草原の覇者	草原	14
山の王者	山岳	12
フォレストナイト	森林	12
捕虜収容所	平地	12
市街戦	城砦	12
救出作戦	山岳	12
要塞	森林	10
王宮	城内	10
草原の城	草原	12
橋をうばえ!	海川	12
水の神殿	城内	10
闘技場	闘技場	5
海上戦	海川	12
短期決戦	平地	6

闘技場での対戦について

対戦用のマップのなかでも、闘技場はかなり特殊。これは本編の闘技場とは異なり、5対5の勝ち抜き方式になる。もちろん前の試合で受けたダメージは次の試合に引き継がれるので、ユニットの並び順と武器をよく考え、いかに1体で多く勝ち抜くかが重要だ。武器はHPを吸い取るマインスターとジャヌーラが有効!

STEP 3 戦闘開始!

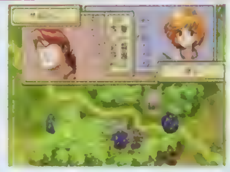


編集と設定が終わったら、いよいよ実戦!! 対人戦では相手もかなりシビアな攻撃を仕掛けてくるから、気を引き締めて戦ってね。

準備を終えたら「はじめから」を選んで対戦開始。勝利条件はマップごとに異なるが、基本の戦闘方法は本編と同じだ。編集部で確認できた細かい変更点は、①火竜ネウロン(カトリが変身)は、聖竜のうろこがドラゴンメイルに変化しているため弱体化、②☆付き武器でも盗むことが可能、③ゾンビの杖でドラゴンゾンビを召喚できる、の3つ。ちなみに「武器魔法の3すくみ」をONにした場合は、槍・剣・斧、そして炎・風・雷の各武器系統に強弱関係が発生(デフォルトはON)。槍は剣に強く、剣は斧に強く、斧は槍に強くなる。同様に、炎は風、風は雷、雷は炎に強くなり、有利な場合は命中値と回避値に+20%のボーナスが付くので、有効に活用しよう。



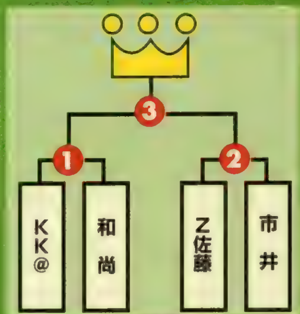
◀ほとんどのマップでは、リーダーの撃破か拠点の制圧が勝利条件になるぞ



◀ハイレベルな対戦では、3すくみ関係による修正が大きく戦況を左右する。

と、いうことで……
編集部内対抗 対戦トーナメント実施!!

本編とはかなり勝手が違うだけに、とにかく実際に試してみるしかない! ということで、さっそく各自のクリアデータを持ち寄って、編集部内で対戦トーナメントを開催してみた。参加したのは以下の4人。全員がこれまで攻略のため、『ティアリングサーガ』ざんまいの毎日を送ってきたわけだが、それぞれのプレイスタイルや、クリア時の戦力は大きく異なる。はたして、意地とメンツを賭けて行われた、第1回・電撃PS杯『ティアリングサーガ』大会(仮称)の結果やいかに…!?



出場者の傾向

KK@
特定のユニットしか使わないスタイルのため、レギュラー以外は貧弱。偏った育成が吉と出るか凶と出るか…!?

Z佐藤
"誰でも参考にできる攻略"を合言葉に、過度のレベルアップをあえて封印してきた男。チームのバランスは良し。

和 尚
自分たちで調べた攻略情報をもとに、2度目のプレイをやり直した完璧主義者。えげつない布陣で勝利を狙う!

市 井
鋭い視点で意表をついた攻略を編み出す、攻略データ収集の鬼。一見、普通のチームだが、恐るべき作戦が…!?

ROUND 1 ここまでくると卑怯!? 段違いの強さで和尚勝利

戦場は「草原の覇者」(属性:草原)。ターン1でいきなり和尚がシエラをワープさせ(しかもエリクサー装備!)、反撃不可のトゥマハーンで神風攻撃を仕掛ける。これをまったく予想していなかったKK@は、唯一の回復役・カトリを瞬殺されてしまった。仕返しとばかりに孤立したシエラに集中攻撃を仕掛けるが、なんと3ユニットも道連れに…。失点を取り返すべく、マスター系の武器を装備した精鋭ユニットで突撃するKK@軍。しかし、緒戦で生じたこの差は大きく、圧倒的な能力を誇る和尚軍の前に、あえなく撃退されてしまった…。

ROUND 2 アイテムの効果的な活用法が勝敗を決めた!!

第2試合の戦場は「市街戦」(城砦)。序盤、先を争って民家を訪れ援軍を呼び出した両軍は、マップ中央付近で激突して大乱戦を繰り広げる。チームの戦力は互角。ユニットの能力値や、装備している武器の系統がほぼ同じため、一進一退の攻防が続いた。しかし、単純に強い武器で手近な相手を倒そうとするZ佐藤軍に対して、シーフソードや遠距離攻撃を効果的に使う市井軍がだんだんと優位に。そして結局、苦しまぎれに放ったZ佐藤軍の無差別トーネード攻撃が、なんと自軍のリュナンに必殺を出してしまい、市井軍の勝利となった。

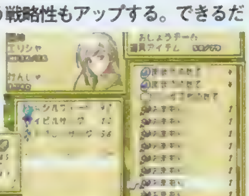
ROUND 3 至高VS究極の決戦!! 天が味方したのは…!?

いよいよ編集部決勝戦。マップは、捕虜収容所(平地)だ。とりあえず収容所内の自軍を助けようと、カギを持たせたシエラをワープさせて和尚が扉を開けると、なんと中には市井軍が! 和尚、このマップをプレイするのは初めてだったらしい。あせる和尚の本拠地に、怒涛のごとく市井軍が迫る!! そして早くも勝利が確定かと思われた瞬間、編集部員たちが目にしたのは──おまもり×4個でガチガチに防御を固めた和尚リュナンの姿だった。しかも毎ターン、アイテムバンクからおまもりを補充して、姑息に時間を稼ぐ和尚。そのかいあって、収容所の部隊との合流に成功し、激戦の末に勝利したのは和尚軍だった……。

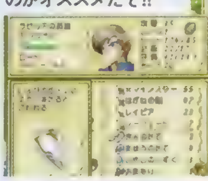
対戦してわかった 対戦モードのテクニック&オススメ設定

無制限のアイテム補充は卑怯!? アイテムバンクは使用禁止!!

結局トーナメントを制したのは、本誌攻略をもとにした完璧プレイで2周目をクリアし、あらかじめ対戦モードに備えておまもりや、いやしのしずくなどの回復アイテムを大量に用意しておいた和尚だった。とくに決勝戦でのアイテムバンクを利用したおまもり防御は強烈で、見かねた観客(負け犬のKK@&Z佐藤)からブーイングが飛び出したほど。協議の結果、編集部では今後の対戦でアイテムバンクを使用不可にすることで合意した。こうすることで、あらかじめ出撃ユニットにどんなアイテムを持たせるかという戦略性もアップする。できるだけ対等な条件で対戦を楽しむためにも、アイテムバンクは禁止するのがオススメだぞ!!



▲おまもりがズラリと並ぶ和尚のアイテムバンク。使用禁止!



◀ユニットが持てるアイテムは4つ。どれを選ぶかが重要だぞ。

意外に役立つシーフソード! ☆付きの武器でも楽々盗める!!

第2試合で効果を発揮したのが、シーフソードを活用した武器盗み作戦。ゲーム本編とは違って、☆の付いている専用&特殊武器も盗めるので、予想以上の効果を発揮する。とくにリュナンのマインスターや、サリアの槍は、まともに戦うより盗んだほうが安全だ。すべての武器を奪うことができれば、どんなに強力なユニットでも無力化できるので、ぜひ試してほしい。出撃ユニット全員にシーフソードを持たせておくのも手!!



▶危険な武器を装備している敵に対しては、まともに戦うより武器を盗むほうが効果的だぞ!!

繰り出す攻撃がほぼ必殺!? 恐怖の必殺値+50武器

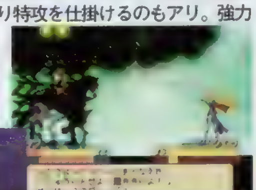
どんな武器でも100体以上の敵にトドメを刺すことで、必殺値+50の必殺武器に強化することができる。とくに強力なのが必殺キルブレード(100%必殺が出る)や必殺マスターソードで、よほど相手の必殺回避値が高くない限り、1~2発で相手を倒せることが多い。この必殺武器をいくつ持っているかで、勝敗が左右されるといっても過言ではないぞ。できるだけ多く用意しよう!!



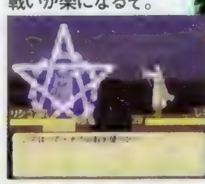
◀オーブスの大群などを倒しまくって、もとから強い武器を、より強力なものに強化しよう!!

ワープによる不意打ちは基本! あらかじめ万全の態勢を!!

好きな場所に移動できるシエラのワープや、レネのてんそうの杖は、対戦モードでも超便利。あらゆる場所の敵を狙えるので、効果的に使っていきたい。第1試合の和尚のように、いきなり特攻を仕掛けるのもアリ。強力な杖を持つ神官などを1ターン目で倒すことができれば、その後の戦いが楽になるぞ。



▲距離を無視してトゥマハーンを使えるシエラは脅威!!



◀レネのてんそうの杖は、できるだけ温存しておくと有利だ。

全体的なレベルアップ、およびアイテムの充実は不可欠!

和尚軍が優勝した最大の理由は、前準備の徹底ぶり。最初から対戦モードのことを考えて、ほとんどのユニットのレベルを40まで上げ、てんそうの杖やおまもりなどの有効な武器&アイテムなども、可能な限り温存していた。和尚のように最初からやり直すのが難しくても、エンディング直前で武器やアイテムをそろえるだけでずいぶん違うので、ぜひ試してみてほしい。また、まったく同じセーブデータを使って、互角の条件で対戦を行うのも1つのやり方だ。純粋に編成や戦術のテクニックを競うことができるので、迫真のバトルが楽しめるぞ!!

オーラレインの恐怖!
ワープや☆付き武器と並んで対戦時の脅威となるのが、全体魔法のオーラレインやアースクエイク。ただしこれらの魔法は5の倍数ターンにしか使用できないので、それまでにメリエルやシエラを倒せば安全だ。しかし相手がそれを考慮して、てんそうの杖でメリエルを攻撃の届かない場所にワープさせてしまうと…苦戦必至!

PS

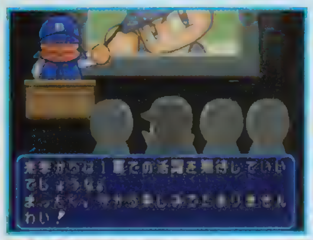
実況パワフルプロ野球2001

DPS厳選の使えるデータ集を公開！ これさえあれば、最強選手の育成も思いのままだ!!

発売中 SPG	▶¥5,980 ▶コナミ ▶MC（2ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

サクセスロードってクラスチェンジしたような名前でカッコよくない？ それはさておき、イベントデータを見るかぎり、特殊変化球や「威圧感」を取れるチャンスが多いし、難易度は確かに下がってるね。打撃マスターなら特殊能力付けまくりか？ そういう俺は、さっぱり打てずにヘコミっぱなし。妹のお願いったって、ホームランなんて言われて打てっこないだろ。『シスプリ』をやって特殊能力「妹属性」をゲットすればいけるか!?（バオウ中里）



サクセスロードを迷わず突き進め!! 最強データ集

これまでよりシンプルになったとはいえ、サクセスロードのイベント数はハンパじゃない。いかにイベントを発生させるか、どう対処すればいいのかは、今回も重要なのだ。迷えるサクセスファンは、これから公開するシステムデータとイベントデータで、栄光のスーパースターへの道を歩もう!!

基礎知識編

練習の効果は？ 気になるあの条件は？ 答えはココに!!

まずは選手作成から一軍昇格まで、サクセス全体の基本的なデータをひとまとめにして公開しよう。とくに練習メニューの研究は、効率よい選手育成に欠かすことができない要素なので、必ずチェックしておこう。

練習メニュー

練習は、野手、投手ともに7種類。変化球系以外は練習レベルが3まで上昇する。基本的に効果が大きい練習ほど故障率が高く、タフ度が低い選手がこれを行うとケガのもととなる。ただし、自主トレ中だけは絶対にケガしないので、この間に変化球練習やノックなどの故障率の高い練習を実行するといいだろう。なお、練習で増減する数値はすべて、やる気による影響を受ける（ただし増減が逆転したり0になることはない）。

やる気による数値の増減

やる気	増減
絶好調	+2
好調	+1
普通	±0
不調	−1
絶不調	−2

練習メニューレベルアップの法則

コーチに相談し、「効率のいい練習に…」を選ぶと、以下の条件で決まった成功率によりアップするかが決まる。評価が低いと成功しにくいうえ、失敗時に練習レベルを下げられる恐れもある。試合で活躍してコーチ評価を高めてから相談しよう。重点的に練習するメニューを2〜3種類にしぼって上げるのがコツ。

成功確率

		コーチ評価	成功率
レベル1→レベル2の場合	野手	~89	15%
		90~110	45%
		111~	70%
	投手	~93	8%
		94~114	38%
		115~	70%
レベル2→レベル3の場合	野手	~109	5%
		110~154	33%
		155~	53%
	投手	~115	3%
		116~157	30%
		158~	58%

試合勝利数による修正

勝利数	補正
0勝	必ず失敗
1·2勝	+0%
3·4勝	+10%
5·6勝	+20%
7勝~	+45%

練習による能力の変化

分類		LV	トレーニング名	故障	体調	筋力	敏捷	技術	投技	変化	精神	監評	コ評	チ評	タフ	スタ
共通	基礎体力系	1	ランニング	◎	−13	1	0	−5	−5	0	0	2	2	0	10	0
		2	タイヤ引き	○	−16	2	0	−5	−5	0	0	2	2	0	14	1
		3	外野ポール間走	△	−18	3	0	−5	−5	0	0	4	4	0	16	2
	守備系	1	キャッチボール	×	−15	0	4	9	4	0	0	2	3	3	−2	0
		2	ノック	×	−23	0	8	24	8	0	0	2	3	3	−4	0
		3	実戦守備	△	−18	0	12	22	5	0	1	2	3	3	−2	0
	回復系	1	ストレッチ	−	6	0	0	1	0	0	0	0	0	0	4	0
		2	マッサージ	−	8	0	0	2	0	0	0	0	0	0	8	1
		3	PNF	−	12	0	0	3	0	0	0	0	0	0	12	1
	精神系	1	ポジティブシンキング	−	10	0	0	0	0	0	8	−2	−2	−2	0	0
		2	イメージトレーニング	−	13	0	0	0	0	0	12	−2	−2	−2	0	0
		3	瞑想	−	16	0	0	0	0	0	24	−2	−2	−2	0	0
野手用	筋力系	1	腕立てふせ	◎	−12	10	−4	−4	−4	0	0	1	2	0	4	0
		2	ダンベル	○	−18	18	−4	−4	−3	0	0	1	2	0	3	0
		3	ウェイトトレーニング	×	−22	26	−3	−3	−1	0	0	1	2	0	2	0
	打撃系	1	素振り	◎	−10	7	0	6	−1	0	0	2	2	0	0	0
		2	ティーバッティング	[illegible]	−12	12	0	10	−2	0	0	2	2	0	0	0
		3	フリー打撃	△	−18	15	0	15	−3	0	0	3	3	0	0	0
	走塁系	1	スプリント	△	−12	0	12	0	0	0	0	1	2	0	0	0
		2	ベースランニング	○	−18	0	16	0	0	0	0	1	2	0	1	0
		3	実戦走塁	○	−20	1	20	0	0	0	0	1	2	0	3	0
投手用	球速系	1	遠投	◎	−10	7	0	0	0	−1	0	2	2	0	2	0
		2	シャドウピッチング	◎	−15	9	0	0	0	−2	0	2	2	0	4	0
		3	チューブ	△	−18	15	0	0	0	−3	0	2	2	0	5	0
	コントロール系	1	投げ込み	△	−8	0	0	1	8	0	1	2	2	0	0	0
		2	的当て	◎	−10	0	0	2	11	0	3	2	2	0	0	0
		3	コース投げ込み	△	−15	0	0	4	16	0	5	2	2	0	0	0
	変化球系		変化球を覚える	×	−30	−2	0	0	1	2	0	2	2	0	−7	−2
			きれを磨く	×	−12	−2	0	0	1	8	0	2	2	0	−2	0

お役立ちデータ

●貴重な主人公データ

入団時、非常に低い確率で初期能力の高い主人公が誕生することがある。ただ、多少のデメリットもある。

野手

確率	ミート	パワー	肩力、走力、守備力	特殊能力
0.3%	4	90	各8	ケガしやすい
0.2%	4	100	各8	センス○

投手

確率	スタ	コン	球速	特殊能力	変化球
0.3%	50	120	145	肩爆弾、ケガしやすい	スライダー+1
0.1%	50	120	145	肩爆弾、ひじ爆弾	フォーク+2、カーブ+1、スライダー+1

●練習で覚える特殊能力

基礎体力系の練習（レベルは関係なし）を野手20回、投手25回実行すると「ケガしにくい」を獲得する。

●爆弾について

爆弾は投手のみの病気の一種で、特定の練習後に以下の確率で発生し、爆発する。爆発すると投手生命が断たれ、その時点でゲームオーバーとなってしまう。

発生確率

練習内容	確率	場所
コントロール系	4%	肩
変化球練習	6%	ひじ
〃（シュート）	9%	ひじ

爆発確率

練習内容	肩爆弾	ひじ爆弾
コントロール系	1/90	1/110
球速練習	1/100	1/100
変化球練習	1/110	1/90

●リーグ優勝の条件

8月までに開催されるリーグ戦6試合中4試合に勝ち、そのうえで9月2週の試合で勝つこと。これで10月1週のファーム選手権に出場できる。

●一軍昇格の条件

監督評価が140以上。ただし、これが低くてもコーチ評価が210以上あれば、他球団でテスト入団できる。

●フォームによる能力上昇の変化

投手の場合、選んだフォームで以下の特徴がある。また、成長タイプをマニュアル以外にした場合、抑え投手は変化球を覚えやすいがスタミナは上げにくい。

オーバースロー… 球速は上げやすい。シンカー系とシュートは必要投手技術が1割高。

サイド&アンダースロー… ほかの投法よりシンカー系を覚えやすい。

●マイナス能力と治療法

マイナス能力は病院で治るものは病院で治し、そのほかは相談イベントなどに賭けよう。

マイナス能力	治療確率	相談によるオススメ治療法
カゼ	45%	鮫島に相談
不眠症	50%	矢部に相談
虫歯	57%	とくにオススメなし
爪割れ	57%	とくにオススメなし
さぼりぐせ	—	コーチに相談
弱気	—	監督に相談
センス×	—	ダイジョーブ博士の手術（能力アップ）

表の略語解説 表中の各略語は、次のとおり：LV=レベル、故障=故障率、投技=投手技術、変化=変化球、監評=監督評価、コ評=コーチ評価、チ評=チームメイト評価、タフ=タフ度、スタ=スタミナ、コン=コントロール。また、故障率は故障しやすい順に「×」→「△」→「○」→「◎」で表記。「−」は故障しないことを表しています。

イベント編

特殊能力を覚えるイベントを網羅！　キミの欲しい特殊能力はあるかな？

膨大な数のイベントデータのうち、とくに貴重な特殊能力獲得イベントを中心に紹介しよう。キミの欲しい能力がどのイベントで起こるかは、イベントの特殊能力欄で確認してほしい。

《能力の見方について》

ページの都合上、とくに大きく上昇するもの以外、能力値の具体的な数値はカットしている。また、評価はゲーム中数値の表示はないが、目安として開始直後は監督が0、そのほかが80、最大で255まで上昇する。また、内容の記述の中で〝評価がかなり高い〟という場合は200以上、〝評価が低い〟という場合は100未満としている。



◀評価マークがピンクになれば、200以上はまず確実の高評価圏。

定期イベント

必ず起こるだけにいい結果が欲しい

その時期になると必ず発生するタイプのイベント。ただし、条件を満たさないと発生しないイベントもある。なお、猪狩との勝負は打撃、投球画面になり、実際に自分で操作する（ファニーニョの操作も含む）。

■コーチと鮫島、どっちを信じる？

特殊能力 なし

条件：6月2週

内容：鮫島を信じると、タフ度、精神、鮫島評価が上がって体調、技術、コーチ評価が下がる。そしてコーチを信じると、上昇と下降の項目が逆になる。コーチを信じた場合はさらに鮫島の特訓が発生しなくなるが、代わりにガッツマスクイベントが発生するようになる。

■猪狩と勝負

特殊能力 なし

条件：7月1週

内容：投手はノーヒットに抑えると勝ちで、投手能力全体がアップして「弱気」が治る。野手はヒット以上で勝ち、野手能力全体がアップして「チャンス×」がなくなる。負けると能力があまり上昇せず、5%の確率で「弱気」になる。いずれの場合もその後、猪狩フォームチェックイベントが発生する可能性がある。勝負を断ると、やる気が上がり、「チャンス○」がなくなる。



◀猪狩との勝負はとりあえずやろう。ミットの動きは見られないが、ミートでヒット狙いなら、けっこう勝てる。

■猪狩とファニーニョ対決

特殊能力 ムード○

条件：8月1週

内容：ヒット以上で勝ち。勝つと筋力、敏捷、野手技術、やる気、チームメイト評価がアップ。「ムード○」を獲得するほか、野手は70%の確率で「弾道アップ」。負けるとファニーニョが退団し、やる気、チームメイト評価がダウン。

■最後の贈り物

特殊能力 安定感

条件：9月2週

内容：体調、タフ度、やる気が上昇し、「弱気」「さぼりぐせ」「不眠症」「恋の病」が消え、さらに2%の確率で「安定感」を獲得する。ただし、入院中は効果なし。

■なぎさ版超人伝

特殊能力 威圧感、キレ○、固め打ちなど

条件：10月2週。なぎさの病気が治り、ファーム選手権で優勝している。

内容：投手の場合は「ピンチ○」を獲得し、「対左打者×」「ランナー×」「四球男」「一発病」がなくなる。そのほか今までの試合の成績により、最大で「威圧感」「低め○」「キレ○」「重い球」「しりあがり」も獲得。野手の場合は「チャンス○」を獲得し、「対左投手×」がなくなる。こちらも今までの試合成績により「威圧感」「パワーヒッター」「固め打ち」「走塁○」「粘り男」「逆境○」も獲得。投手野手ともに、今までの試合成績しだいで「威圧感」から順に獲得能力は減っていく。

相談イベント

仲間や首脳陣の助言も大切に

相談によって発生するイベントは多いが、特訓を除き、特殊能力獲得イベントはそれほど多くない。なお、監督への相談では15%の確率で会話ができ、マイナス能力が取れるだけ。相談する必要はない。

■阿畑

特殊能力 センス○

●おでんを食べる

内容：体調と「ケガしにくい」「ケガしやすい」の有無により、20～60%の確率で成功。成功すると体調、やる気、阿畑評価アップのほか、10%の確率で「センス○」を獲得。失敗すると逆にダウンし、30%の確率で「センス○」がなくなる。

特訓イベント

キミのために力を貸してくれるぞ

いずれも相談相手の評価がある程度高いと発生したり、選べるようになる。数々の特訓が用意されているが、ここでは特殊能力に変化があるもののみを掲載していこう。

■阿畑

特殊能力 特殊変化球、ムードメーカー、送球○など

内容：20%の確率で宴会芸を教えてもらえ、それ以外だと投手の場合は魔球の極意、捕手の場合は15%の確率でリードの仕方を教えてもらえる。それ以外は週頭なら週末にタコヤキの作り方を教えてもらえ、週頭でなければ宴会芸に。

●宴会芸……能力変化のほか、20%の確率で「ムードメーカー」を獲得する。

●魔球の極意……野球マンガを真剣に読まないと覚えられず、能力変化のほか「不眠症」を獲得。真剣に読むと、Hスライダーに挑戦、チェンジアップに挑戦、両方に挑戦が選べる。どちらか片方に挑戦の場合、スライダー（フォーク系）の変化量によって50～100%の確率でHスライダー（チェンジアップ）を覚える。両方に挑戦の場合、スライダーとフォーク系の合計変化量によって10～100%の確率でHスライダーとチェンジアップを覚える。失敗した場合は30%の確率でわずかに能力がアップ。それ以外は能力がダウンするほか、40%の確率で肩を脱臼。そうでない場合は30%の確率で「ノビ×」を獲得する。

●リード……おもに経験点が上昇し、「不眠症」も治る。さらに15%の確率で「送球○」を獲得する（「送球×」の場合はそれがなくなる）。

●タコヤキ……体調、タフ度、やる気がアップ。

■コーチ

特殊能力 特殊変化球、特殊投球(打撃)フォームなど

内容：基本的に経験点アップのほか、監督評価とコーチ評価が上昇する。練習は、以下のうちランダムで3つが選択肢に登場。練習後、体調やタフ度が低いとケガをする場合がある。週頭のみ特訓を頼める。



◀試合で勝てばコーチ評価は上がるので、特訓を頼みやすい。サブポジションなどの特殊な能力も狙える。

●バント指導……おもに野手技術(投手は投手技術)がアップ。また、25%の確率でCOM打席操作時に積極的に打ちにいくようになる。

●ケース打撃……おもに野手技術(投手は投手技術)がアップ。また、投手は2%の確率で「打球反応○」を、野手は10%の確率で「内野安打」を獲得する。

●特打……野手専用。おもに筋力と野手技術がアップ。15%の確率で「初球○」を獲得する。

●特守……野手専用。おもに敏捷、精神、野手技術がアップ。5%の確率で「タイムリーエラー」がなくなる。

●ランダウンプレー指導……野手はおもに敏捷と野手技術が、投手は投手技術と変化球がアップ。さらに野手は20%の確率で「チームプレイ○」を獲得する。

●リード指導……野手はおもに野手技術が、投手は投手技術と変化球がアップする。肩力13以上の捕手は10%の確率で「キャッチャー○（すでにあれば◎）」を獲得する。

●盗塁練習……野手はおもに敏捷と野手技術が、投手は投手技術がアップ。さらに野手は18%の確率で「盗塁○」を獲得する（「盗塁×」がある場合はこれがなくなる）。

●スナップ指導……投手専用。60%の確率でおもに筋力、精神がアップ。40%の確率で以下の判定に。25%の確率で球速＋1km/h(ただし155km/hまで)、精神＋10。それ以外は10%の確率で「重い球」を獲得する。

●ビデオチェック……投手専用。おもに投手技術がアップ。それぞれ25%の確率で「一発病」「四球男」がなくなる。

●けん制練習……投手専用。おもに投手技術と精神がアップ。35%の確率で「けん制○」を獲得する。

●変化球投げ込み……投手専用。全体的に経験点がアップ。持ち球で最高に変化する球種が複数でなく、変化量が4以下の場合、8%の確率でその球種の変化量が＋1になる。ただしカーブのみ、変化量が4以上、球速が133km/h以下ならスローカーブに変化。それ以外なら変化量が＋1。

●新変化球指導……投手専用。やる気の高さと病気、「センス○」の有無、利き腕によって1～70%の確率で成功。なお、選べる特殊変化球はHスライダー、Sスライダー、ドロップ、SFF、Vスライダー、パーム。失敗すると球速－2km/h、コントロール－12のうえに脱臼する。

●投球フォームチェック……投手専用。おもに投手技術がアップ。10%の確率でコントロール＋4。ただし、8%の確率でフォーム改造になる。

●打撃フォームチェック……野手専用。おもに野手技術がアップし、10%の確率でミート＋1（Cまで）。ただし25%の確率でフォーム改造になる。

●投球フォーム変更……投手専用。オーバースロー、スリークォーター、サイドスロー、アンダースロー、トルネード投法、山内投法、二段モーション、山本昌投法、マサカリ投法のいずれかに変化する。「対左打者×」がなくなり、20%の確率で球速－1km/hになる。

●打撃フォーム変更……野手専用。スタンダード、クラウチング、一本足、神主、振り子、水平、振り回しのいずれかに変化する。さらにパワーがアップし、「対左投手×」

次のページ（P.76）へ続く

前のページ（P.75）から続く

「三振男」がなくなる。
●守備コンバート……選んだポジションがサブポジションに追加される。ただし、コンバートに失敗すると経験点がダウンし、15%の確率で守備力ー１、5%の確率で「サブポジ×」となる。

■鮫島

特殊能力 流し打ち、広角打法、打球反応○など

内容：コーチ同様、週頭のみ依頼でき、3種類の中から好きな特訓を選ぶことができる。ただし、鮫島が退団するとできなくなる。
●打席で投球チェック……投手専用。おもに技術が上昇し、さらに25%の確率で「キレ×」「対左打者×」「ノビ×」が消える。ただし、3%の確率で「ねんざ」になる。
●トスバッティング……野手専用。おもに筋力と技術が＋10。さらに25%の確率で「流し打ち」、50%の確率で「三振男」が消える。
●マシン打撃……野手専用。おもに筋力＋30、技術＋20。さらに15%の確率で「広角打法」を獲得、50%の確率で「チャンス×」が消える。
●近距離ノック……おもに敏捷と技術が上昇。さらに35%の確率で野手は「ブロック」、投手は「打球反応○」を獲得。

■ガッツマスク

特殊能力 クイック○、粘り男、ノビ○など

内容：6月2週の定期イベントで鮫島の特訓ができなくなるとランダムでプレゼントイベントが発生する。もらえるもののうち、特殊能力に変化があるものは以下のとおり。
●魂の梅干……おもにタフ度が＋20。野手は50%の確率で「ケガしにくい」、投手は70%の確率で「回復○」を獲得する。
●鮫大将……おもに体調＋20、精神＋30に。さらに「弱気」「不眠症」「さぼりぐせ」が治り、30%の確率で「安定感」獲得。
●メジャーギプス……投手専用。50%の確率で投手能力アップ。それ以外はさらに25%の確率で球速＋2km/h（ただし球速150km/hまで）など。それ以外はさらに25%の確率でフォークかチェンジアップを持っていればＳＦＦに変化。それ以外はさらに25%の確率で「ノビ○」を獲得する（ただし球速130km/h以上）。
●ヘルズ・アップル……投手専用。90%の確率でおもに精神が下がり、ほかの能力が上がる。さらに、20%の確率で「ピンチ○」を獲得。ただし、10%の確率で能力が下がり、「負け運」を獲得。どちらも15%の確率で「ねんざ」する。
●ブルペン……投手専用。おもに経験点が上昇するが、5%の確率で、球速＋１km/h、スタミナ＋5、変化球のレベルが１アップ、肩力＋１、「クイック○」、「しりあがり」のいずれかの効果になる。
●ガッツエクササイザー……おもに筋力＋32。投手は26%の確率でＣＯＭ操作時に積極的にバットを振るようになる。
●超マスコットバット……おもに筋力＋24、精神＋32。さらに20%の確率で「粘り男」を獲得する。

■矢部君

特殊能力 低め○、ムラッ気

内容：ランダムで一緒に出かけるイベントになる。
●トレーニングジム……おもに筋力＋18、やる気2段階アップ。さらに5%の確率で「ムラッ気」を獲得する。
●ＴＶ……投手専用。おもに投手技術＋18。さらに60%の確率で「低め○」を獲得する。

………お出かけイベント………

キミの行き先に素敵な出会いが……？

お出かけは基本的に行き先がランダムなので、狙って起こすのは難しい。ただ、Ｈシンカーを覚える可能性があるのは、あおいイベントだけなので、これを持つ投手を育ててみたい人は試してみよう。

■オフナップ開店

特殊能力 打たれ強い、勝ち運、逆境○など

内容：矢部君と開店セールに並ぶ。やる気と体調により、20～60%の確率で成功。成功すると、投手は以下の確率でいずれか１つになる。●65%……「弱気」「不眠症」が治る。●15%……「打たれ強い」を獲得。●10%……「ピンチ○」を獲得。●10%……「勝ち運」を獲得。野手は、以下のうちいずれか１つになる。●65%……「弱気」「不眠症」が治る。●15%……「逆境○」を獲得。●10%……「チャンス○」を獲得。●10%……「粘り男」を獲得。失敗すると体調、タフ度、矢部評価が下がり、カゼをひく。

■矢部と乾布摩擦

特殊能力 ケガしにくい

条件：１～4月
内容：体調が下がってタフ度アップ。さらに5%の確率でカゼを引き、20%の確率で「ケガしにくい」になる。

■あおい登場

特殊能力 なし

内容：野手の場合、体調ダウンと10%の確率で「不眠症」を獲得。投手の場合、体調ダウン、やる気、投手技術、精神アップのほか、「さぼりぐせ」「弱気」が治る。



◀何度か遊園地に行かないと発生しないレアイベント。プレイ前からイベント狙いでシンカー投手を育てたい。

■あおい再び

特殊能力 Ｈシンカー、キレ○

条件：自分が投手で変化球を持っていて、あおい登場が発生している。
内容：あおいと勝負をした場合、シンカー系を持っていないと15%、持っていれば変化レベル１、2、3以上でそれぞれ30、40、50%の確率で勝てる。勝つと体調とタフ度が下がり、経験点とやる気が上昇。さらに左投手なら「キレ○」を獲得し、右投手ならシンカーがＨシンカーに変化する（シンカーがなければシンカーを覚える）。負けた場合は能力はあまり上昇せず、30%の確率で「寸前×」を獲得、「寸前×」にならなかった場合は30%の確率で「キレ○」がなくなる（ない場合は「キレ×」を獲得）。勝負をしない場合は体調、やる気、精神が下がり、「ピンチ×」「弱気」を獲得してしまう。

………ランダムイベント………

基本は運。幸運を引き寄せられるか？

その名のとおり、ランダムで発生するイベント。ただし、一部は発生条件が設定されている。とりわけ特殊能力に関わるイベントは発生確率が低く、ダイジョーブ博士イベントを全パターン見るのは至難のワザだ。

■投手フォーム改造（コーチ編）

特殊能力 リリース○

条件：オーバースローかスリークォーターで、コントロールがＥ以下である。また、コーチ評価が180以上。
内容：転向するとフォームがサイドスローになり、球速ー１km/h、コントロール＋8。さらに20%の確率で「リリース○」を獲得。転向しないとコーチ評価がー10。

■ファニーニョのバットが飛ぶ

特殊能力 逃げ球、流し打ち

条件：ファニーニョがいる。
内容：25%の確率でバットをよけて敏捷がアップし、投手は「逃げ球」、野手は「流し打ち」を獲得する。75%の確率でバットが当たり、体調、筋力、野手技術が下がる。



◀「逃げ球」は獲得できるイベントが少ない。投手でこれが起こったら、思わずよけるのを祈っちゃう？

■猪狩が医者を紹介してくれる

特殊能力 なし

条件：投手専用。爆弾を持っていて、猪狩と勝負している。かつ、猪狩評価がかなり高い。１度だけ発生する。
内容：爆弾がなくなる。肩とひじ両方の場合は肩が優先。

■猪狩フォームチェック

特殊能力 4番○、流し打ち、広角打法など

条件：猪狩と3球勝負をしている。
内容：体調、やる気、ミート（小さいほどいい）、持っている特殊能力によって5～100%の確率で成功する。成功すると能力がアップし、マイナス能力が消え、さらに以下の効果がある。●確率30%……フォームがクラウチングに。●確率20%……フォームが１本足に。●確率10%……フォームが振り子に。●確率10%……フォームが神主に。●確率5%……パワーがＣ以下ならパワーランク１段階分のパワーが上昇。●確率5%……ミートがＤ以下ならミート＋１。●確率10%……弾道が2以下なら弾道＋１。●確率5%……「4番○」を獲得。●確率3%……「流し打ち」を獲得。●確率2%……「広角打法」を獲得。

■猪狩、記者に追われる

特殊能力 なし

条件：3月以降
内容：記者にウソを教えると、体調と猪狩評価がアップ。居場所を教えると、「負け運」「打たれ弱い」「弱気」が治り、猪狩評価が大幅にダウンする。

■アンダースロー転向（阿畑編）

特殊能力 低め○

内容：転向するとアンダースローになり、球速ー１km/h、コントロール＋8に。さらに20%の確率で「低め○」を獲得。断ると阿畑評価がダウン。

■試作型アバタボール

特殊能力 なし

内容：ほめた場合もほめなかった場合も、体調と阿畑評価がアップ。ただし、ほめないと、次の阿畑先輩の悲劇が発生しない。

■阿畑先輩の悲劇

特殊能力 なし

条件：試作型アバタボールでほめた。
内容：阿畑評価は上がるが、体調、やる気はダウン。さらに10%の確率で「弱気」、5%の確率で「ムード×」を獲得。ただし野手なら阿畑のメモ、投手なら魔球伝授が発生する可能性がある。

■阿畑のメモ

特殊能力 流し打ち、広角打法、弾道

条件：自分が野手で阿畑先輩の悲劇を見ている。かつ、阿畑評価が高い。
内容：メモを見せてもらった場合は体調、やる気、筋力、野手技術、精神がアップし、精神的な病気が治る。また、「ホームランが…」を選んだ場合は35%の確率で弾道アップ、「ヒットが…」を選んだ場合は25%の確率で「流し打ち」を獲得、「ファウルが…」を選んだ場合は15%の確率で「広角打法」を獲得する。断ると体調とやる気が下がり、「弱気」に

なったうえに「チームプレイ○」「ムード○」を失う。



◀ランダムで3回、関連イベントが発生しないとダメ。投手の「魔球伝授」のほうが効果は大きい。

■魔球伝授

特殊能力 ナックル、チェンジアップ

条件：自分が投手で阿畑先輩の悲劇を見ている。かつ、阿畑評価が高い。

内容：伝授してもらう場合、「センス×」がなくてフォーク系を覚えていれば、やる気、「センス○」の有無、覚えている変化球数と球速、持っている投手系特殊能力により、3～65%の確率でフォークがナックルになる。さらに球速＋1km/h、コントロール＋5など各種能力がアップし、精神的な病気が治る。失敗した場合はナックルは覚えないが各種能力がアップし、35%の確率でフォークがチェンジアップに変化する。断ると体調とやる気が下がり、「弱気」になったうえに「チームプレイ○」「ムード○」を失う。

■タコヤキの腕試し

特殊能力 テンポ、センス○

内容：50%の確率で成功する。成功すると各種能力が上昇し、10%の確率で「テンポ」、30%の確率で「センス○」を獲得する。失敗すると能力が下がり、「テンポ」を失う。

■ムフフDVD

特殊能力 ムラッ気

内容：体調と精神が下がり、やる気と阿畑評価が上昇。また、20%の確率で「ムラッ気」を獲得する。

■ファニーニョからドリンクおすそわけ

特殊能力 回復○

条件：ファニーニョが猪狩との勝負に勝っている。

内容：50%の確率で2回成功すると、野手は体当たり、投手は「回復○」を獲得。成功するごとに体調アップ。失敗すると体調とやる気が、断るとチームメイト評価がダウン。

■ファニーニョのフィジカルトレーニング

特殊能力 なし

内容：申し出を受けると、体調が下がってタフ度とチームメイト評価がアップ。「ケガしやすい」がある場合はそれもなくなる。断るとチームメイト評価がダウン。

■ダイジョーブ博士

特殊能力 なし

内容：博士についていかない、何も頼まない場合は体調ダウン。疲れを取りたいを選ぶと80%の確率で成功し、体調、やる気、タフ度が上がり、「弱気」「不眠症」が治る。失敗すると逆に状態が悪化し、「弱気」「不眠症」がつく。病気を治したいを選ぶと「カゼ」、「不眠症」、「虫歯」、「爪割れ」、肩爆弾、ひじ爆弾の優先順位で1つの病気が治る。ただし、爆弾治療は20%の確率で失敗し、その場合はもう1つの爆弾が付く。すでに両方とも爆弾があった場合は複雑骨折となる。能力を上げたいを選ぶと、初めての能力上昇手術なら42%、2回目以降は30%の確率で成功し、体調、やる気、タフ度がアップし、「ケガしやすい」「センス×」もなくなる。さらに野手なら、経験点上昇のほかパワー+20、走力+2、肩力+2、守備力+2、ミートカーソル＋1され、「走塁×」がなくなる。投手なら、各種経験点が上昇するほかスタミナ+10、球速+3km/h、コントロール+10され、「回復×」がなくなる。失敗すると逆に経験点、各種能力がダウンし、特殊能力もなくなる。

■ダイジョーブ博士の薬

特殊能力 ケガしにくい

条件：ダイジョーブ博士と会い、治療や手術をした。

内容：薬を飲むと、「ムラッ気」を持つ場合は50%の確率で、ない場合はやる気と、野手は「チャンス○(×)」の有無、投手は「勝ち運(負け運)」の有無により、15～60%の確率で成功する。成功すると体調、やる気、タフ度がアップし「センス×」「弱気」「不眠症」「さぼりぐせ」がなくなる。さらに10%の確率で「ケガしやすい」があればなくなり、なければ「ケガしにくい」を獲得。失敗すると体調、やる気、タフ度が下がり、20%の確率で「ケガしにくい」があればなくなり、なければ「ケガしやすい」を獲得。断ると体調が下がる。

■ダイジョーブ博士のスランプ

特殊能力 威圧感、サヨナラ本塁打男など

条件：ダイジョーブ博士の手術イベントが発生している。

内容：ランダムで関連イベントが初登場も含めて最大4回発生する。すべて発生すると、パワー、走力、肩力、守備力が各＋3のほか、各種能力が上昇し、「バント×」「センス×」「ケガしやすい」とすべての病気がなくなる。さらに野手は30%の確率で、ミート＋1（30%）、「サヨナラ本塁打男」（20%）、「サヨナラヒット男」（20%）、「ムードメーカー」（20%）、「威圧感」（10%）のいずれかを獲得。投手の場合は30%の確率で、球速＋3km/h（30%）、「キレ○」（20%）、「しりあがり」（20%）、「ノビ○」（20%）、「威圧感」（10%）を獲得する(カッコ内が獲得する確率)。

■松戸社長の過去

特殊能力 重い球、守備職人

条件：3月～9月2週

内容：松戸球団社長が昔プロ野球選手だったことが判明。10%の確率で野球道具をもらえ、筋力、野手技術、精神がアップ。さらに10%の確率で、投手は「重い球」、野手は「守備職人」を獲得する。残りは怒られて筋力、野手技術が下がり、精神がアップ。さらに30%の確率で投手は「一発病」、野手は「三振男」を獲得してしまう。

■矢部君が選手名鑑を買ってくる

特殊能力 サブポジ○

条件：3月～8月

内容：10%の確率で矢部君がシール集めが趣味の選手を見つけて、30%の確率で「サブポジ○」を獲得する。

■矢部君とビーム

特殊能力 なし

条件：3月～8月

内容：矢部君の評価が低いと矢部評価が下がり、2%の確率で「チームプレイ×」を獲得する。評価が高いと体調と矢部評価が上がる。

■チームメイトと居酒屋

特殊能力 対左投手(打者)○、ムード○

条件：4月～9月2週の間で、チームメイト評価が高い。

内容：体調、やる気、チームメイト評価が上がり、タフ度が下がる。5%の確率で「さぼりぐせ」になる。その後35%の確率であっちむいてホイをすることになり、50%の確率で勝つ。このとき左を向いて勝つと25%の確率で「対左投手(打者)○」を獲得。逆に左を向いて負けた場合は25%の確率で「対左投手(打者)×」を獲得する。それ以外はそのまま終了となり、20%の確率で「ムード○」を獲得する。

■矢部君が起こしに来る

特殊能力 なし

条件：休むコマンド実行後、低い確率で発生。

内容：練習に遅刻して、やる気、各種評価が下がる。投手は2%の確率で「スロースターター」を獲得する。

■ファニーニョ、監督にしかられても平気

特殊能力 ポーカーフェイス

条件：ファニーニョがいる。

内容：精神がアップ。投手の場合、30%の確率で「ポーカーフェイス」を獲得する。

■ファン感謝イベントの司会

特殊能力 走塁○、連打○、リリース○など

条件：4月～9月2週

内容：OKすると4種類のイベントが選べ、やる気が絶好調なら48%、それ以外なら33%の確率で成功。成功すると各種能力がアップし、イベントに応じて以下の特殊能力を獲得。●カラオケ大会……「人気」、50%の確率で投手は「ノビ○」（「ノビ×」があれば消える）、野手は「連打○」。●リレー大会……投手「クイック○」、野手「走塁○」。●HR競争……投手「リリース○」、野手「4番○」。●ランニングHR競争……投手「回復○」、野手「ヘッドスライディング」。失敗の場合は能力がダウンし、イベントに応じて以下の特殊能力を獲得。●カラオケ大会……投手「四球男」、野手「4番×」。●リレー大会……投手「ランナー×」、野手「走塁×」。●HR競争……投手「クイック×」、野手「三振男」。●ランニングHR競争……投手「打たれ弱い」、野手「ケガしやすい」。断ると体調、監督評価、コーチ評価が下がり、25%の確率で投手は「ピンチ×」、野手は「チームプレイ×」を獲得してしまう。

■謎のドリンク

特殊能力 なし

内容：飲んだ場合、35%の確率でよい効果。やる気が高いと体調、タフ度の上昇効果がアップ。普通以上だと「弱気」「不眠症」が治り、好調以上だとさらに「カゼ」「さぼりぐせ」も治る。絶好調だとさらに「センス×」「ケガしやすい」も治る。ハズレの場合は体調、やる気、タフ度がダウン。調子が絶不調ならさらに30%の確率で「ケガしやすい」になる。飲まない場合はやる気、精神、矢部評価が下がるが、15%の確率で野手は「チャンス×」、投手は「寸前×」が消える。

■加藤理香の爆弾治療

特殊能力 なし

条件：自分が投手で、肩、ひじのいずれかに爆弾がある。

内容：爆弾を100%除去してくれる。

■交通事故

特殊能力 なし

内容：交通事故で複雑骨折し、能力が大幅ダウンする。ただし、矢部評価の高さにより、5～30%の確率で奇跡的に助かり、やる気と体調ダウン、50%で「弱気」の獲得となる。

■将来の目標

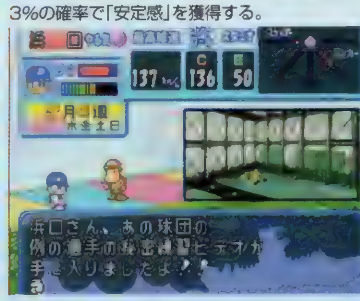
特殊能力 なし

内容：いずれを選んだ場合も経験点とやる気がアップするほか、選択肢によってCOM操作時の傾向が変化。投手の場合は「本格派～」を選ぶと速球多用、「頭脳派～」を選ぶと変化球多用になる。野手の場合は「剛力～」を選ぶと強振多用、「アベレージ～」を選ぶとミート多用になる。これら以外を選んだ場合は、COM傾向は変化しない。

■秘密ビデオのかわりに裏情報リーク

特殊能力 安定感

内容：野手技術がアップし、コーチ評価がダウン。さらに3%の確率で「安定感」を獲得する。



◀コーチ評価は下がるけど、練習ですぐ回復する。イベント発生確率は高いので、「安定感」獲得の可能性も……？

PS2

エヴァーグレイス2

今回からいよいよ中盤戦に突入！ 激化する戦闘と謎解きを完全フォローしていくぞ!!

発売中	▶¥6,800 ▶フロム・ソフトウェア
A・RPG	▶MC2（100KB）

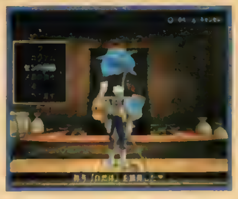
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

いやー、今回の記事でも書いていますが、PA両断撃が非常に使えてイー感じです。このPAは敵を浮かせられるうえに、グレードを上げると攻撃力が異常なまでに高くなるんですよ。ソカを両断撃でポンポン浮かせて遊ぶ毎日です（←幼女虐待）。（たいめー）

ずっとレアな装備品を集めています。先日はある鎧を取るために、10時間ほど同じ敵と戦い続けました。運がないなぁと思います。いろんな意味で。（シャケ子）

激戦必至の中盤を4Pで濃密攻略!!

ゲームも中盤にさしかかり、ストーリーが盛り上がりを見せる『EG2』。今回は在りし日を映す湖からほのかに燈る遺跡までを、それまでに登場する新規アイテムのデータとあわせて徹底攻略。もちろん、隠し要素もバッチリ紹介していくぞ。また、前回に引き続き3、4回目のコロシアムの戦い方も完全フォローしている。これを参考にしてコロシアムをクリアし、レアアイテムをゲットしよう！



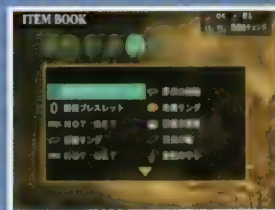


▲PAのグレードを上げつつ、いろいろな連係攻撃を試してみよう。

◀より安く買い物をするためにも、まめにセンス評価を受けておこう。

ちょっとイイ話 全装備品をそろえてイラストギャラリーを見よう!

ゲーム中に登場する装備品をすべてそろえると、イラストギャラリーモードが出現する。このモードでは『EG2』のキャラクターデザインを担当した菅原健氏が描いた美しいイラストを見ることができるのだ。収録されているイラストは、普通では見られないレアなものもあるので必見！ すべての装備を集めて、絶対チェックしよう!!



◀何度もプレイして全装備品のコンプリートを目指せ！

今回新たに入手できる装備品データ

ここでは、今回攻略する在りし日を映す湖からほのかに燈る遺跡までに登場する新規アイテムのデータを公開するぞ。

武器



今回の攻略範囲である細やかに霜つく遺跡と、ほのかに燈る遺跡には、それぞれ凍と炎属性を吸収する敵が出現する。前述の遺跡では炎属性の武器を、後述の遺跡では凍属性の武器を装備して、敵を迎え討とう！

名称	ユテ	リヤ	フィ	攻撃力	属性	付属性	値段	備考
飛燕	○	○	○	273/248/233	－	－	6400	とくになし
ガシュリーロッド	○	○	○	145/132/123	炎	198	6000	とくになし
エルテルブレード	－	○	○	-/131/122	凍	200	5900	とくになし
フレアアクス	○	－	○	210/-/179	炎	84	4700	縦斬りでガードブレイク
シャフトデバン	○	－	－	230/-/-	雷	78	6800	縦斬りでガードブレイク
ルカムアクス	○	－	－	220/-/-	樹	80	7800	縦斬りでガードブレイク
ヴェルヌランサー	－	○	－	-/188/-	凍	120	4200	縦斬りでクリティカル率アップ
ベルティスピア	－	○	－	-/213/-	－	－	3800	縦斬りでクリティカル率アップ
エルフォンツ	○	○	○	242/220/207	－	－	9800	ショップで売られていない
コルドバハンマー	－	○	○	-/225/211	凍	73	7500	SG吸収
マラカス	○	○	○	64/58/53	樹	200	7300	ショップで売られていない
ハリセン	○	○	○	282/256/241	雷	153	2530	ショップで売られていない

兜

アルテルフェイスは防御力が非常に高く、どの属性耐久値も比較的高め。さらに、SP値が下のリストの中で最も高く、SG回復という追加効果までついているすぐれモノなのだ。ほかのアルテルシリーズと一緒に必ず購入しておこう。

名称	ユテ	リヤ	フィ	攻撃力	防御力	雷耐性	樹耐性	炎耐性	凍耐性	抵抗値	SP	値段	備考
ファリルターバン	○	○	○	14/11/8	33/28/25	11/16/17	11/17/25	92/116/139	1/2/2	8/8/8	102/85/59	3200	炎属性に強い
ニウスニット	○	○	○	13/11/7	34/29/26	1/2/2	84/120/180	12/15/18	10/17/20	8/8/8	99/83/58	3600	樹属性に強い
ツアルコティアラ	－	○	○	-/11/8	-/27/24	-/16/17	-/15/22	-/3/3	-/114/136	-/8/8	-/87/60	3100	凍属性に強い
ラコンスキア	○	○	－	14/11/-	31/26/-	81/116/-	0/1/-	11/14/-	10/18/-	8/8/-	105/88/-	5200	雷属性に強い
アルテルフェイス	○	○	○	16/13/9	134/112/101	20/29/31	18/27/40	24/31/37	16/28/33	16/16/16	120/100/70	10000	ＳＧ回復
ジェミラリボン	○	○	○	10/8/5	80/67/60	31/45/49	29/42/63	35/44/52	27/46/55	10/10/10	72/60/42	3000	防御力、ＳＰ値が高い
ネコ伯爵	○	○	○	10/8/5	39/33/30	2/4/4	2/4/6	2/3/3	46/78/93	15/15/15	69/58/40	28888	凍属性に強い、コロシアムの景品

鎧

兜と同様、アルテルスーツがオススメ。終盤まで使える装備なので、購入後は防御力を中心に大幅に強化しておくといいぞ。ただし、値段が22500アインとかなり高価。しっかりとアインを稼いで、全キャラ分を用意しておくこと。

名称	ユテ	リヤ	フィ	攻撃力	防御力	雷耐性	樹耐性	炎耐性	凍耐性	抵抗値	SP	値段	備考
ヴォルトスーツ	○	○	－	16/12/-	24/20/-	82/118/-	0/1/-	11/14/-	10/17/-	9/9/-	116/97/-	3400	雷属性に強い
ルカムガーター	○	○	○	15/12/8	26/22/20	2/3/3	79/114/171	11/14/16	10/18/21	9/9/9	110/92/64	4200	樹属性に強い
アルテルスーツ	○	○	○	32/25/17	123/103/93	19/28/30	19/28/42	20/25/30	16/27/32	18/18/18	232/194/135	22500	ＳＧ回復
伯爵スーツ	○	○	○	11/8/6	36/30/27	2/3/3	2/4/6	0/1/1	51/86/103	5/5/5	78/65/45	28888	凍属性に強い、コロシアムの景品
ガラゼティガード	○	○	○	10/8/6	39/33/30	2/3/3	1/2/3	69/87/104	3/5/6	5/5/5	75/63/44	9000	炎属性に強い

具足

新規に登場する具足は下の2つしかない。2つ同時に買えない場合は、性能が高いアルテルブーツを先に買っておこう。フレアブーツはほのかに燈る遺跡を攻略するときに買って装備しておけばOK。

名称	ユテ	リヤ	フィ	攻撃力	防御力	雷耐性	樹耐性	炎耐性	凍耐性	抵抗値	SP	値段	備考
フレアブーツ	○	○	○	12/10/7	56/47/42	11/16/17	10/15/22	92/115/138	1/2/2	8/8/8	91/76/53	3800	炎属性に強い
アルテルブーツ	○	○	○	18/13/9	126/105/95	18/27/29	18/27/40	20/26/31	16/28/33	16/16/16	126/105/73	9200	ＳＧ回復

アクセサリー

必ず買っておきたいのが、断裂ブレスレット。これに付いているＰＡは強力だぞ!!

名称	ユテ	リヤ	フィ	魔法属性	魔法力	攻撃属性	物理力	値段	備考
断裂ブレスレット	○	○	－	－	0	物理	150	2200	ＰＡ両断撃
地衝リング	○	○	－	－	0	物理	200	2500	ＰＡ地衝撃
召雷の腕輪	○	○	－	雷	180	魔法	50	3200	ＰＡ召雷撃
召樹リング	○	○	○	樹	280	魔法	0	4200	ＰＡ召樹撃

データの見方 名称：装備品の名前。装備可能なキャラクター：ユテ＝ユテラルド、リヤ＝リヤナ、フィ＝フィルナの３つに分かれており、「○」があるものが装備可能、「－」が装備不可。攻撃力：装備品を装備したときに上がる攻撃力（武器の場合は最大攻撃力）の高さ。防御力：防御力の高さ。属性：武器に付加されている属性。付属性：付加されている属性の強さ。～耐性：防具の雷・樹・炎・凍の４つの属性に対する耐性。数値が大きいほど耐性が高い。抵抗値：状態変化攻撃に対する強さ。SP：数値が高いほどSGが上昇。なお、表で00/00/00と数字がなっているものは、左からユテラルド、リヤナ、フィルナを表している。値段：ショップでの売値。備考：特記事項

ストーリー攻略編

今回攻略するマップのなかで、とくに要注意なのが穏やかに篭つく遺跡とほのかに燃る遺跡だ。前者は凍の耐性値を、後者は炎の耐性値を十分に上げておかないと、大ダメージをくらうので気をつけよう。

M1 在りし日を映す湖

攻略チャート

在りし日を映す湖

- セーブポイントの近くにある橋を渡り、聖殿の石碑を調べる
- 防人詰所の扉をフィルナで調べたあと、部屋の奥の宝箱から「鎮魂の鈴」を入手
- 桟橋まで行くとイベントが発生し、自動的に静かに漂う宮殿に移動する

静かに漂う宮殿

- イベント終了後、①の「皇家の宝玉」を入手
- Aを調べて「皇家の宝玉」をセットしたら、Bの扉の先へ進む
- 2Fの2つの財物庫で、⑫の「妹姫の記章」と⑬の「姉姫の記章」を手に入れる
- Cを調べたあとDの扉を通って宮殿の本殿へ向かう

静かに漂う宮殿・本殿

- 凍属性の剣を装備して妹姫の像を調べる
- ユテラルドに炎属性の斧を、リヤナに樹属性の槍を、フィルナに凍属性の剣を装備させて鏡を調べると鏡が砕ける。そのあと、鏡の奥の小部屋で「賢皇の錫杖」を入手
- 炎属性の斧を装備して姉姫の像を調べる
- 賢皇の伝碑を調べて「賢皇の錫杖」をセットし、拝謁の間まで進むとボス戦が発生。戦闘終了後、さらに奥まで進むとイベントが発生する。そのあと、自動的に穏やかに篭つく遺跡へと移動

M2 静かに漂う宮殿

宮殿の1Fと2Fはあ〜きの昇降機でつながっており、構造が複雑だ。移動するときはマップをチェックしながら進んでいこう。本殿の肖像の間にいるフェイディアスはクリアに関係ない敵なので、戦うかどうかは好みで決めればいい。なお、アイテムの㉓〜㉗は在りし日を映す湖で、⑮〜㉒は本殿で入手可能。この2つのマップは、複雑ではないので省略させてもらった。

Check PA回転撃のグレードを上げよう!

[illegible]



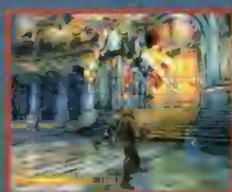
[illegible]

BOSS ジャブルー

弱	なし	落	ストルタンキルト	HP	5500
吸	炎・凍				

ブレスをガード後に反撃

ジャブルー戦は、突進とブレスをガードしたあとが反撃のチャンス。上記の攻撃をガードしたらすぐに走って、PAか連続斬りを当てよう。あとは、これを繰り返していけば勝てるぞ。



▲[illegible]

出現モンスター



名	リッパー・ルド	HP	320
弱	なし	落	生命のエキス、静乱の果実、ニウスニット
吸	なし		

湖周辺に登場する敵。ガードブレイク攻撃がいやらしいので、槍系の武器でルドのリーチの外から攻撃しよう。



名	リッパー・ムト	HP	340
弱	なし	落	生命のエキス、解毒樹液、ジェミラリボン
吸	雷		

湖周辺に登場する敵。ルドと同じくガードブレイク攻撃を仕掛けてくるので、遠距離から攻撃して倒そう。



名	ウォンクレ	HP	700
弱	なし	落	生命のエキス、解封の笑み、マラカス
吸	凍		

これ以降の敵は、宮殿で登場。あまり攻撃をしてこないので、耐性値が比較的低い炎属性の武器かPAで攻撃。



名	ファーハン	HP	350
弱	雷・樹	落	破呪オーブ、解封の笑み、ハリセン
吸	なし		

複数で出現するため、囲まれる危険性が高い。常に移動しながら1体ずつ倒していこう。



名	シャイレンド	HP	50
弱	なし	落	なし
吸	凍		

攻撃のリーチが非常に長いうえに近づくと鏡の中に隠れてしまう。倒すだけムダなので無視するのがベスト。

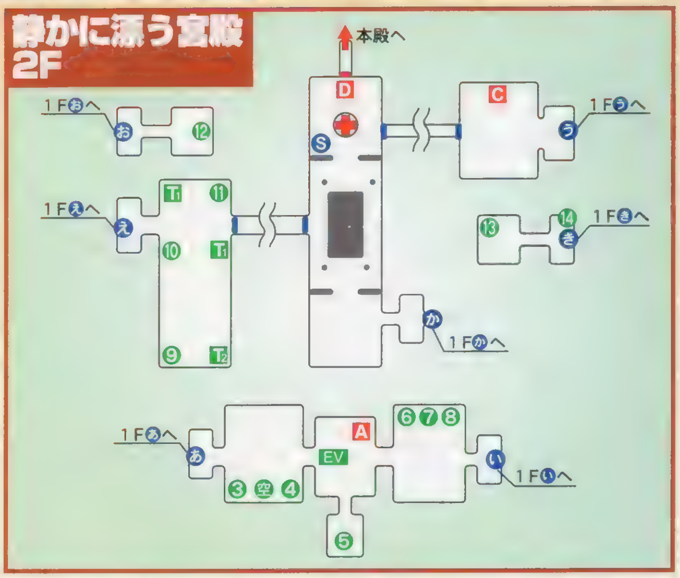


名	フェイディアス	HP	3200
弱	炎	落	エルフォンツ
吸	凍		

ガードフレイク効果のある斬撃がやっかい。動きが非常に遅いので、常に横に回り込みながら地道に攻撃しよう。



静かに漂う宮殿 1F



静かに漂う宮殿 2F

入手アイテム								
①皇家の宝玉	④2500アイン	⑦500アイン	⑩赤パルミラ片	⑬姉姫の記章	⑯解毒樹液	⑲エルフォンツ	㉒3000アイン	㉕鎮魂の鈴
②黄パルミラ片	⑤フレアアクス	⑧解封の笑み	⑪5000アイン	⑭2500アイン	⑰賢皇の錫杖	⑳黄パルミラ	㉓黄パルミラ片	㉖破呪オーブ
③2500アイン	⑥生命のエキス	⑨生命のエキス	⑫妹姫の記章	⑮静乱の果実	⑱召樹リング	㉑3000アイン	㉔3000アイン	㉗生命のエキス

データの見方 ①〜：アイテムの位置を表す。入手アイテム欄のアイテム番号と対応、T：トラップ（ピグミー）、T：トラップ（タグミー）、A〜：イベント発生ポイント、チャート&MAP説明文に対応、S：界晶石（ショップ）のある場所、■：開いている扉、■：閉じている扉、+：体力回復場所、空：空の宝箱、EVはストーリーイベントの発生場所です

M3 細やかに霜つく遺跡

攻略チャート

❶の「封火の石」を入手したあと、Aの扉を調べて先へ進む

Bの宝箱を調べると、ほかの2人がさらわれるイベントが発生する。そのあと、Cの部屋にいるコンメラをすべて倒し、❽の「封破の玉」を手に入れる

Dの扉を調べてほのかに燈る遺跡へ進む



▲凍気のガスが吹き出している場所は、立ち止まらずに走り抜けよう。

Aの扉は「封火の石」で開けることができるが、炎のPAを数回当てることでも開けることができる。最短クリアを目指すなら、後者のやり方のほうがオススメだ。❷、❹、❼の4つの塔とバリアで囲まれている宝箱は、塔のどれかに炎属性のPAを当てることで取れるようになるぞ。また、❻の宝箱があるエリアはガスが充満しており、歩くだけでダメージを受けてしまう。先に凍気の水晶に炎属性のPAを当ててガスを消してから、❻の宝箱を取りにいくほうが安全かつ確実だ。

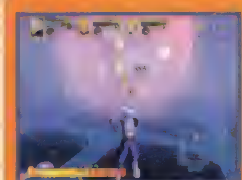
Check 凍属性のアイテムを必ず装備!





▶氷づけになっているザンバーは戦う必要はない。PP稼ぎで戦いたい人は、炎属性のPAを当てて解凍すればOKだ。

Check Cにいるコンメラは炎属性のPAで倒せ!





出現モンスター



名	クテデシン	HP	1350
弱	炎	落	生命のエキス、解毒樹液、ツアルコティアラ
吸	なし		

HPが多いうえに攻撃力も非常に高い。槍による攻撃をガード後に、炎属性のPAか武器で攻撃していこう。



名	クシュ	HP	340
弱	炎	落	生命のエキス、解毒樹液
吸	凍		

素早い動きで、横や後ろに回り込まれることが多い。そうなる前に連係攻撃を活用して一気に倒そう。



名	ザンバー	HP	700
弱	炎	落	生命のエキス、解毒樹液
吸	凍		

氷のブレスを吐きながら突進してくるので、それをガードしてから確実に反撃していこう。

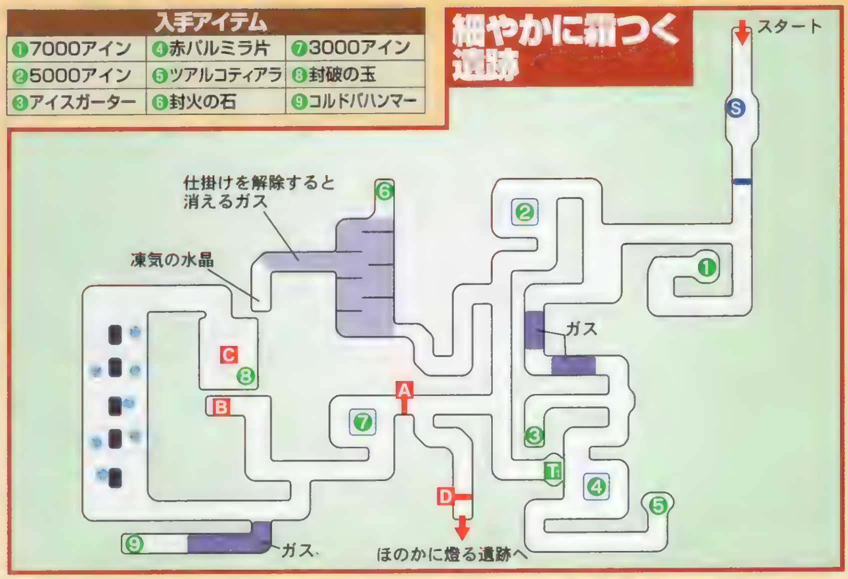


名	コンメラ	HP	1800
弱	炎	落	なし
吸	凍		

武器による通常攻撃はヒットしない。炎属性のPAを遠距離から当てて地道にダメージを与えていこう。

入手アイテム

❶7000アイン	❹赤パルミラ片	❼3000アイン
❷5000アイン	❺ツアルコティアラ	❽封破の玉
❸アイスガーター	❻封火の石	❾コルドバハンマー



コロシアム 3回目

戦利品

カンプジャ戦



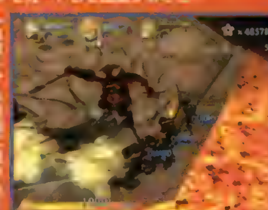
デルカル戦



エンキイド戦



BOSS ハガン戦



モンスターデータの見方 名:モンスターの名前、HP:モンスターの体力、弱:モンスターが苦手とする属性。この属性で攻撃すると大ダメージを与えられる、吸:モンスターが得意とする属性。この属性で攻撃するとモンスターのHPが回復する、落:倒したときにモンスターが落とすアイテム

M4 ほのかに燈る遺跡

入口からセーブポイントまでかなり離れているので、たどり着くまでに全滅しないように注意しよう。❹の「封氷の石」があるエリアは炎属性のガスが充満している。❹を取るときは先に炎気の水晶に凍属性のPAを当ててガスを消してからにしよう。また、マップの各所に吹き出している炎に触れるとダメージを受けるので要注意。

攻略チャート

❹の「封氷の石」を入手したらEの扉を調べ、❺の「封導の玉」を手に入れる

▼

Fの木を調べて奥へ進み、森に埋もれた遺跡へ向かう

▼

最深部でボスと戦う。戦闘終了後イベントが発生し、自動的に次のエリアへ進む

入手アイテム	❹封氷の石
❶召魂の葉石	❺封導の玉
❷フレアガーター	❻ガラゼティガード
❸赤パルミラ片	❼ファジルターバン





▲ソカはかなり手強い。アイテムと装備の補充&強化を忘れずに！

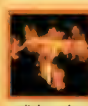
▶敵との戦闘がツラく感じられるようなら、炎属性のアイテムを装備してみよう。

出現モンスター



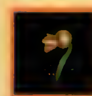
名	バルクワラ	HP	1500
弱	凍	落	生命のエキス、解毒樹液、ファジルターバン
吸	なし		

弱点である凍属性の武器かPAで攻撃すれば楽勝。体を震わせたらブレスの合図なので、すぐにガードしよう。



名	ファラージ	HP	1310
弱	凍	落	生命のエキス、解毒樹液、ドラグロスソックス
吸	炎		

威力の高い体当たりは必ずガードしよう。そのあとに凍属性の攻撃で反撃していけば問題なく勝てるぞ。



名	コンメル	HP	1800
弱	凍	落	なし
吸	炎		

何もアイテムを持っていないので、倒すだけ時間のムダ。走って無視するのが得策だ。

Check 3つの像の謎を解くには…？

[illegible]



▲[illegible]

ほのかに燈る遺跡



BOSS ソカ

弱	炎	落	なし	HP	10000
吸	凍				

ガードしつつ接近してPA両断撃を当てろ！

ソカの行動パターンは、氷の矢を連射→逃げる、というもの。氷の矢をリヤナでガードしながら少しずつ近づき、PA両断撃を当てていこう。近づいたときに注意してほしいのが、かけ声とともに繰り出してくるエネルギー弾だ。これをくらうと瀕死状態になるので、必ずガードすること！



◀画面にいる敵は無視して、ソカだけを集中攻撃だ！

コロシアム

4回目

[illegible]

戦利品
[illegible]

リッパー・ムト&リッパー・ルド戦

[illegible]



ヴォンクレ戦

[illegible]



バルクワラ戦

[illegible]



BOSS フェイディアス戦

[illegible]



グランツーリスモ3 A-spec

PS2

セッティング攻略はもちろん、便利な全プレゼントカー逆引きリストも要チェック！

発売中 RCG ▶¥6,800 ▶SCE ▶MC2（94KB）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

先日、電撃王の仕事で「6面マルチディスプレイ」ならぬ〝3面〟マルチディスプレイを試しましたが、想像以上の迫力にびっくりです。詳しいことは、好評発売中の8月号で（以上、販促宣伝・笑）。それはさておき、本誌での攻略は今回で終わりですが、今後はDPS-Dでの超絶ライセンスリプレイ（作る本人が言うのもなんですが…）の収録や、電撃オンラインでのネットランキングなどが予定されていますので、これらもお楽しみに！　（平出）

ついに攻略最終回!! 今回はセッティングを攻略!!

ソフト発売直後から約2カ月半続いた『GT3』攻略も、いよいよこれが最後だ。今回は、クルマをフルチューンした誰もが悩むであろう、〝プッシングアンダー〟を解消するセッティング方法を紹介。さらに、ゲーム中に獲得できるすべてのプレゼントカーを網羅した、「逆引きプレゼントカーリスト」も掲載した。これらを参考にして、自分だけの『GT3』ライフを満喫してほしい。

SETTING セッティング

プッシングアンダーを徹底的に解消する!

1000psオーバーのモンスターマシンを手に入れたアナタ!　加速時にアンダーが出る〝プッシングアンダー〟で困ってはいませんか？　そんなアナタに、曲がれるマシンセッティングの講座をお届けしよう。

大パワーに負けない旋回能力を手に入れるために!!

『GT3』では、すでにフルチューンの状態であるはずのレーシングカーにも、さらなるチューニングを施せる。そのため、レーシングカーといえども本来のポテンシャルをはるかに超えるパワーが生かしきれず、結果プッシングアンダー（直進する力が強いため、コーナリング中にアクセルを踏むとアンダーステア〔※〕になってしまう現象）が発生してしまう。そこで、そのパワーを生かしつつ、少しでも曲がりやすくするためのセッティングを伝授していこう。

こんなクルマが今回のターゲット



エスクード Pikes Peak Version
▲『GT2』では猛威を振るったこのマシンも、1907psのパワーを得ると、ただの直進する弾丸になってしまう。



GT-ONE レースカー（TS020）
▲フォーミュラカー以外ではトップクラスの性能も、1369psのパワーが災いして運動性能は影を潜める。


ゾンダ C12S
▲ノーマル状態でも曲がらないうえに、フルチューンで1144psになると、それはもう悲惨なほど曲がらない。

SETTING 1 スプリングレート

クルマ全体の荷重移動量を左右する

スプリングレートの値を大きくすると、サスペンションが硬くなり、高速コーナリング時に車体が安定し、コーナリング限界が高くなる。その反面、クルマの前後左右方向への荷重移動量が少なくなるため、ブレーキング時にフロントタイヤに荷重が十分に乗らず、低速コーナーで曲がりにくくなってしまう。また、コーナリングの開始から、すぐにタイヤのグリップをギリギリまで使うので、滑り出しが早くなる。逆に値を小さくすると、荷重移動の量は十分になって低速コーナリング時の性能は上がり、滑りにくくなる。しかし重心移動が大きくなり、車体は不安定になってしまうのだ。このことを踏まえると、フロントの値を小さめにしてタイヤの食いつきをよくし、リアの値を大きめにして滑りやすくすれば、アンダーステアを解消できることになる。ちなみにタイヤのグリップ力が高い場合は全体的に値を大きく、低い場合は値を小さくするのがセオリーだ。



◀スプリングレートを高くすると、縁石やギャップに乗り上げたときに、大きく跳ねてしまうこともある。

曲がれるためのポイント ▶ フロントは柔らかく リアは硬めに設定する

SETTING 2 ダンパー

コーナリング中の姿勢制御に影響する

ダンパーは、サスペンションの硬さというより、動きそのものに影響するパーツ。値（減衰力）を大きくすると、スプリングの伸び縮みの速度がゆっくりになる。縮み側を大きくすると、車体の安定性は高くなり、ステアリングの即応性もよくなるが、サスペンションが突っ張った状態になり、すぐにタイヤのグリップが限界を超えてしまう。また、縁石で跳ねたり、着地時にスライドしやすくもなってしまう。一方、伸び側の値を大きくすると、クルマの姿勢を保持しやすくなるため、コーナリング中のロール（左右の傾き）が長時間保持され、アウト側のタイヤのグリップ力を最大限に活用できる。よってアンダーステアを解消するには、縮み側はフロントの値を小さめにして、リアの値を大きめに。伸び側はフロントの値を大きめにして、リアの値を小さめにする。ちなみに、伸び側と縮み側の値の関係は、縮み側＜伸び側（縮み側の約2倍）がいい感じだ。



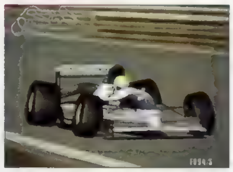
◀ギャップの多いシアトルサーキットなどでは、全体的に減衰力を下げると、跳ねにくくなる。

曲がれるためのポイント ▶ 縮み側はフロント＜リア 伸び側はフロント＞リア

SETTING 3 キャンバー角

コーナリング中のタイヤのグリップ力が変化

キャンバー角とは、タイヤと地面の角度、垂直方向の傾きのこと。値を大きくすると、直進時はタイヤの接地面積が少ないのでグリップ力は下がるが、コーナリング時には車体がロールするので傾きが打ち消され、グリップ力を限界まで使えるようになる。これもフロントの値をリアより大きくすると、アンダーステアの解消になる。ただし、大きくしすぎても効果はないため、最大でも5度前後に抑えよう。

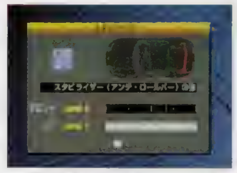

▲値を限界まで大きくすると、タイヤがとんでもないことに（笑）。

曲がれるためのポイント フロント＞リア ただし大きすぎてもダメ

SETTING 4 スタビライザー

車体のロールそのものを調整できる

別名アンチロールバーといい、その名のとおりロールを抑制するパーツ。スプリングとは異なり、前後の荷重移動を犠牲にすることなくロールだけを抑えられるので、前後とも高めの値にして問題はない。ただし、それに合わせてスプリングレートを下げないと、足回りがガチガチの乗りにくいクルマになるので注意。アンダーステアの解消には、フロントの値を小さめにして、リアの値を大きめにするといい。


▲後輪駆動車の場合は、リアをガチガチに固めて滑らすのも手だ。

曲がれるためのポイント 基本は前後とも大きく 少しだけフロント＜リア

SETTING 5 LSD

左右のタイヤの回転差を抑える

駆動輪のタイヤの、イン側とアウト側の回転差を抑える働きがある。つまり値を大きくすると、コーナリング中の直進性が高くなり、プッシングアンダーが発生しやすくなるのだ。そこで、少しでも曲がりやすくするために、すべての値を最小にするといい。ただしタイヤがスライドすると、制御が困難になるので要注意。4WD車の場合はリアの値を少し大きくしよう。

曲がれるためのポイント
すべての値を最小に
4WDはリアを若干大きく

SETTING 6 ASM

アンダー&オーバーを補正する

これは限界旋回時に自動的にブレーキなどをかけて、旋回性能を補正する装置。オーバーステア（スピン）制御のほうが強く働く傾向にあり、値を大きくするとスピンしにくくなるかわりに、曲がりにくくなってしまう。そのため扱いは難しくなるが、アンダーステアを解消するには、アシストを切る（値を0にする）といい。扱いきれない場合は、1～3程度にしよう。

曲がれるためのポイント
基本はオフ、もしくは
スピンしない程度の値に

SETTING 7 TCS

ホイールスピンを抑える

タイヤの空転を検知して、自動的に出力を抑えてグリップを復活させる装置。値を最大にしても、1000psを超える大パワー車のホイールスピンを抑えることはできないし、効かせすぎると旋回性能と加速性能が落ちてしまう。しかし、オフにすると制御しきれないので、適度にリアが滑るくらいの値にしておくと、ほどよくオーバーステア傾向になる。

曲がれるためのポイント
コーナリング中にリアが
滑りすぎない程度に小さく

SETTING 8 ダウンフォース

空気抵抗でクルマを地面に押し付ける

ウイングに発生する空気抵抗を利用して、タイヤにかかる荷重を増やしてグリップ性能を高めてくれる。前後とも値を最大にするのが基本だが、高速サーキットでは値を小さくして最高速を伸ばしたほうがいい。この項目も、リアの値を小さくするとアンダーステアを解消できるが、後輪駆動車の場合、低くしすぎると加速性能が低下してしまうので注意しよう。

曲がれるためのポイント
前後とも最大
もしくはリアを少し小さく

CHECK それ以外のセッティング項目については？

車高

車高はクルマの重心の高さに影響し、低くすれば高速走行時に安定する。フロントをリアより低くすれば、クルマの重心は常にフロント寄りになり、コーナリング性能が上がってアンダーステアの傾向は弱まる。ただ、編集部の検証の結果、リアの値を変化させても挙動に変化がないことが判明した。フロントを下げよう。

曲がれるためのポイント
フロント＜リア
（リアは初期値のまま）

トー角

トー角とは、前後方向に対するタイヤの角度のこと。クルマを上から見たときにハの字ならトーイン（マイナス値）、逆ハの字ならトーアウト（プラス値）だ。アンダーステアを解消する場合は、フロントをトーインにして、リアをトーアウトにするといい。劇的な変化はないが、値はそれぞれ最大で大丈夫だ。

曲がれるためのポイント
フロントはトーイン
リアはトーアウト

バリアブル・センター・デフ

前後の駆動輪のトルク配分を変化させる4WD車専用の装置。フロントのトルク配分を増やせば、挙動は前輪駆動車に近くなり、逆に減らせば後輪駆動車に近くなる。アンダーステアを解消するには、フロントの配分を最小（10%）にしてやればいい。ただし、ダート走行時はフロントの配分を増やしてやろう。

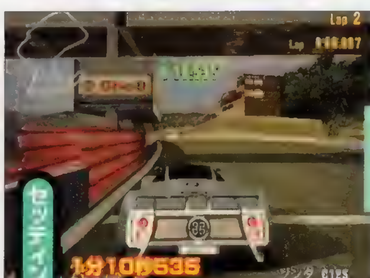
曲がれるためのポイント
フロント配分を10%に
（ダートは40～50%）

実験 セッティングの成果を「ゾンタ C12S」で検証！

ここまでに紹介したセッティングが有効かどうか調べるため、「ゾンタ C12S」でラグナ・セカを30周走行し、その成果を検証した。これを参考に、各自でセッティングを突きつめてみよう。セッティングは右の表を参照。なお、純粋にセッティング自体を試すため、セッティングの前後ともに、①クルマはフルチューン（慣らしも終了）、②パーツはすべて最高性能のものを装着、③タイヤはスーパーソフトタイヤ、④ブレーキは前後とも最大、⑤ギア比は初期値のまま、という条件で計測した。

●今回のセッティング

項目	フロント	リア
スプリングレート	14.5	16.0
車高	60	62
ダンパー（縮み）	4	5
ダンパー（伸び）	9	8
キャンバー角	2.5	1.5
トー角	−2.0	2.0
スタビライザー	6	7
LSD・イニシャル	0	5
LSD・加速側	0	5
LSD・減速側	0	5
ダウンフォース	0.29	0.55
ASM	0	
TCS	4	



▲フロントのスプリングが硬く、ASMも効いているため、コーナリング中はアウトに膨らまないようにするだけで精一杯。

左記のとおりにセッティング



▲ヘアピンなどでは気を抜くとスピンしてしまうが、ほかのコーナーでは気持ちよくアクセルを踏んでいけるようになった。

※「アンダーステア」とは、コーナーなどでハンドルを切ったとき、ハンドルの舵角ほどにはクルマが曲がってくれない現象のこと。省略して「アンダー」と呼ぶことも多い。その原因の大半は、オーバースピード&前輪のグリップ力不足。とくに前輪が加減速と舵取りの役割をしているFF車は、前輪の負担が大きいため比較的低速でもこの現象が起こりやすい。その場合はコーナー手前でしっかり減速し、前輪に十分な荷重をかけてやる（前輪のグリップ力を増加させる）ことで解消できる。アンダーが出たら減速。とりあえずアクセルを放すだけでも、ある程度は解消可能だ。

PRESENT CAR
プレゼントカー

プレゼントカー情報の集大成！　便利な逆引きリストを掲載!!

「ボクの欲しいあのクルマはどのレースでもらえるんだろう？」…そんな疑問は、このプレゼントカー逆引きリストで解決しよう。プレゼントカーとして獲得できる全122車種のクルマを網羅しているぞ！

欲しいクルマもコレで一発！　プレゼントカー逆引きリスト！

トリをつとめるのは、本誌攻略班の血と汗と涙とヨダレの結晶である全プレゼントカーのリスト。しかも、車名で検索できる逆引き機能を搭載！　このリストを片手に、有意義な『GT3』ライフを送ってほしい。ちなみに誌面に載せきれなかった詳細なカーデータは、バックナンバーや電撃オンライン（※）を参照しよう。



◀欲しいクルマに狙いを定めたら、あとはレースに勝ってゲットするのみ！

リストの見方

【分類】：ノーマルカー＝無改造車のこと。チューンド＆レースカー＝それ以外のクルマ。【車名】：数字（0～9）、アルファベット（A～Z）、50音（ア～ン）の順に列んでいます。【獲得条件（レース）】：レース名の後ろのカッコ内にある文字は、リーグ名を表しています。ビ＝ビギナーリーグ、ア＝アマチュアリーグ、プ＝プロフェッショナルリーグ、ラ＝ラリーイベント、耐＝耐久レース（レース名が長すぎて収まらないものは、「～」でレース名を省略しています）。

★プレゼントカー逆引きリスト

分類	車名	駆動	最大出力	最大トルク	車重	売値	獲得条件（レース）
ノーマルカー	CR-X デルソル SiR	FF	168ps/8000rpm	15.8kgm/7500rpm	1100kg	46.825万Cr	レース・オブ・NAスポーツ（ビ）
	FTO GP Version R	FF	198ps/7500rpm	20.2kgm/6000rpm	1150kg	54万Cr	日本選手権（ア）
	GT40	MR	311ps/5900rpm	45.1kgm/4000rpm	998kg	1125万Cr	グランツーリスモ・オールスターズ（ア）
	GT-ONE ロードカー（TS020）	MR	608ps/7500rpm	66.1kgm/6000rpm	900kg	5500万Cr	グランツーリスモ・ワールド・チャンピオンシップ(ア)、東京・ルート246(耐)
	MR-S S エディション	MR	140ps/6500rpm	17.2kgm/4500rpm	970kg	49.5万Cr	MRチャレンジ（ビ）
	NSX Type R	MR	277ps/7000rpm	29.8kgm/5500rpm	1230kg	248.925万Cr	タイプ-R ミーティング（ア）
	NSX type S Zero	MR	289ps/7100rpm	32.0kgm/5500rpm	1270kg	246.425万Cr	MRチャレンジ（ア）
	R390 GT1 ロードカー	MR	357ps/5500rpm	50.0kgm/4000rpm	1180kg	5500万Cr	グランツーリスモ・ワールド・チャンピオンシップ（プ）、グラン・バレー（耐）
	RUF 3400S	MR	310ps/7000rpm	36.5kgm/5000rpm	1300kg	191.85万Cr	ドイツ・ツーリングカー選手権（ア）
	RUF CTR2	4WD	521ps/6000rpm	69.7kgm/5000rpm	1380kg	955万Cr	レース・オブ・ターボ・スポーツ（プ）
	RUF RGT	RR	384ps/7500rpm	38.1kgm/5000rpm	1330kg	400万Cr	ボクサー・スピリット（プ）
	RX-7 Type RS	FR	291ps/6500rpm	33.1kgm/4500rpm	1280kg	94.45万Cr	米国選手権（ア）
	RX-7 Type RZ	FR	294ps/6500rpm	33.4kgm/4500rpm	1270kg	99.95万Cr	日本選手権（ア）
	RX-8	FR	284ps/8500rpm	24.7kgm/7500rpm	1200kg	750万Cr	グランツーリスモ・ワールド～(ア)、レース・オブ・NAスポーツ(ア)、Aライセンス・オールゴールド
	S2000	FR	246ps/8000rpm	22.0kgm/7500rpm	1240kg	84.5万Cr	タイプ-R ミーティング（ア）
	S4	4WD	264ps/5900rpm	40.6kgm/2000rpm	1510kg	99.325万Cr	ツーリスト・トロフィー（ア）
	SLK 230コンプレッサー	FR	195ps/5500rpm	28.4kgm/2500rpm	1325kg	138.275万Cr	レジェンド・オブ・シルバーアロー（ビ）
	TT 1.8Tクアトロ	4WD	224ps/6000rpm	28.4kgm/2500rpm	1395kg	116.45万Cr	アウディTT・ツーリスト・トロフィー（ビ）、米国選手権（ア）
	XJ220 ロードカー	MR	523ps/7000rpm	65.2kgm/4500rpm	1375kg	1950万Cr	ミストラル・78ラップス（耐）
	ZZ II	4WD	550ps/8400rpm	54.8kgm/6500rpm	1000kg	1250万Cr	MRチャレンジ（プ）、シアトル・100マイル（耐）
	アルトワークス スズキスポーツ リミテッド	4WD	64ps/5700rpm	9.8kgm/4000rpm	710kg	30.55万Cr	4WDチャレンジ（ビ）
	インプレッサ セダン WRX STi	4WD	315ps/6300rpm	42.5kgm/4000rpm	1430kg	79.95万Cr	グランツーリスモ・オールスターズ（プ）
	インプレッサ セダン WRX STi Version VI	4WD	289ps/6800rpm	36.6kgm/4500rpm	1270kg	72.975万Cr	米国選手権（ア）
	インプレッサ ワゴン WRX STi Version VI	4WD	287ps/6800rpm	36.2kgm/4500rpm	1310kg	72.975万Cr	日本選手権（ア）
	ヴィッツ RS 1.5	FF	110ps/6000rpm	14.4kgm/4000rpm	940kg	36.325万Cr	FFチャレンジ(ビ)、ヴィッツ・レース(ビ)、アルテッツァ・レース(ア)、ヴィッツ・レース(プ)
	エリーゼ 190	MR	190ps/7000rpm	19.4kgm/5000rpm	670kg	146.325万Cr	欧州選手権（ア）、エリーゼ・トロフィー（プ）
	カマロ SS	FR	330ps/5000rpm	48.3kgm/4000rpm	1560kg	33.875万Cr	スターズ＆ストライプス（ビ）
	グリフィス 500	FR	345ps/5500rpm	48.3kgm/4000rpm	1060kg	156.025万Cr	タスカン・チャレンジ（プ）
	コブラ	FR	491ps/6500rpm	66.2kgm/3500rpm	1068kg	1250万Cr	スパイダー＆ロードスター（プ）
	サバンナ RX-7 アンフィニ III（FC）	FR	212ps/6500rpm	27.8kgm/4000rpm	1200kg	80.75万Cr	80's スポーツカー・カップ（ビ）
	シビック SiR-II（EG）	FF	165ps/7500rpm	15.8kgm/7000rpm	950kg	47.225万Cr	タイプ-R ミーティング（ビ）
	シルビア K's（S13 1800cc）	FR	174ps/6500rpm	22.8kgm/4000rpm	1120kg	47.15万Cr	FRチャレンジ（ビ）
	スープラ RZ	FR	330ps/5500rpm	54.2kgm/3500rpm	1510kg	112万Cr	ヴィッツ・レース（プ）
	スカイライン GT-R V・スペック II（R34）	4WD	336ps/7500rpm	47.0kgm/4500rpm	1560kg	143.7万Cr	欧州選手権（ア）
	スカイライン GT-R Vスペック II（R32）	4WD	311ps/6800rpm	39.8kgm/4500rpm	1500kg	131.5万Cr	グランツーリスモ・ワールド・チャンピオンシップ（ビ）
	スピード 12	FR	809ps/7500rpm	89.4kgm/5500rpm	1020kg	2000万Cr	タスカン・チャレンジ（プ）、ポリフォニーデジタル・カップ（プ）
	スプリンター トレノ GT-APEX（AE86 Type I）	FR	129ps/6500rpm	15.0kgm/5000rpm	925kg	33.875万Cr	サンデーカップ（ビ）
	セリカ GT-FOUR（ST205）	4WD	254ps/6000rpm	30.8kgm/4000rpm	1380kg	81.65万Cr	グランツーリスモ・ワールド・チャンピオンシップ（ビ）
	セリカ SS-II	FF	188ps/7500rpm	18.2kgm/7000rpm	1140kg	49.25万Cr	アルテッツァ・レース（ビ）
	セリカ SS-II（ST202）	FF	183ps/7500rpm	19.3kgm/5000rpm	1200kg	53.4万Cr	アルテッツァ・レース（ビ）
	ゾンタ C12S	MR	551ps/5500rpm	76.3kgm/4000rpm	1250kg	881.1万Cr	レース・オブ・NAスポーツ（プ）
	ニスモ 400R	4WD	400ps/6500rpm	47.6kgm/4500rpm	1550kg	300万Cr	レース・オブ・レッドエンブレム（ア）
	ニスモ GT-R LM ロードカー（R33）	FR	305ps/7000rpm	37.8kgm/4500rpm	1580kg	750万Cr	FRチャレンジ（プ）、シアトル・100マイル（耐）
	ニッサン Z コンセプト	FR	277ps/6000rpm	33.3kgm/4000rpm	1320kg	750万Cr	グランツーリスモ・ワールド・チャンピオンシップ(ア)、IBライセンス・オールゴールド
	ニュー ビートル RSi	4WD	228ps/6000rpm	32.1kgm/3000rpm	1156kg	175万Cr	ビートル・カップ（ビ）
	パンキッシュ	FR	455ps/6500rpm	56.5kgm/5000rpm	1820kg	700万Cr	ブリティッシュ・GTカー・カップ（プ）、IAライセンス・オールゴールド
	ミニクーパー 1.3i	FF	62ps/6000rpm	9.4kgm/4000rpm	720kg	42.075万Cr	ライトウェイト・スポーツカー・カップ（ビ）、欧州選手権（ア）
	ミラ TR-XX アヴァンツァート R	FF	64ps/6500rpm	10.0kgm/4000rpm	700kg	27.85万Cr	レース・オブ・ターボ・スポーツ（ビ）
	ユーノス ロードスター	FR	119ps/6500rpm	13.8kgm/5500rpm	940kg	42.5万Cr	ロードスター耐久（耐）
	ユーノス ロードスター	FR	132ps/6500rpm	15.8kgm/4500rpm	980kg	42.25万Cr	クラブマン・カップ(ビ)、グランツーリスモ・ワールド～(ビ)、ロードスター耐久(耐)
	ランサー Evolution IV GSR	4WD	274ps/6500rpm	35.5kgm/3000rpm	1350kg	74.95万Cr	エボリューション・ミーティング（ビ）、日本選手権（ア）

※電撃オンライン内の「GT3」コーナーにある「プレゼントカー完璧リスト」（URL→http://www.dengekionline.com/ps2/gt3/pcar/Car_menu.htm）をチェック！

分類	車名	駆動	最大出力	最大トルク	車重	売値	獲得条件（レース）
ノーマルカー	ランサー Evolution V GSR	4WD	311ps/6500rpm	42.1kgm/3500rpm	1360kg	81.2万Cr	ビギナーリーグ制覇
	ランサー Evolution Ⅵ GSR	4WD	316ps/6500rpm	42.0kgm/3000rpm	1360kg	81.2万Cr	グランツーリスモ・ワールド・チャンピオンシップ（ビ）
	ランサー Evolution Ⅶ GSR	4WD	319ps/6500rpm	42.4kgm/3000rpm	1400kg	74.95万Cr	4WDチャレンジ（ア）
	レガシィ B4 ブリッツェン	4WD	280ps/6500rpm	34.5kgm/5000rpm	1470kg	75万Cr	ボクサー・スピリット（ア）
	ロードスター 1.8 RS	FR	145ps/6500rpm	16.5kgm/5000rpm	1030kg	57.375万Cr	ロードスター耐久（耐）
	ロードスター RS	FR	163ps/8000rpm	17.1kgm/5000rpm	1070kg	58.2万Cr	スパイダー＆ロードスター（ビ）、Bライセンス・オールゴールド
チューンド＆レースカー	206 ラリーカー	4WD	305ps/5500rpm	54.4kgm/3500rpm	1230kg	875万Cr	ラリー・オブ・アルプス（ラ）
	787B	MR	699ps/9000rpm	61.8kgm/6500rpm	830kg	5000万Cr	ライク・ザ・ウィンド（プ）、達成率75%
	ARTA NSX JGTC	MR	480ps/9200rpm	39.8kgm/7500rpm	1150kg	3125万Cr	全日本GT選手権（ア）、スペシャル・ステージ・ルート11（耐）
	CLK ツーリングカー（D2 AMG Mercedes）	FR	449ps/7000rpm	50.6kgm/4500rpm	1000kg	2450万Cr	レジェンド・オブ・シルバー・アロー（ア）
	C-WEST レッツォ シルビア JGTC	FR	300ps/5900rpm	48.0kgm/4400rpm	1150kg	500万Cr	グランツーリスモ・ワールド・チャンピオンシップ（ア）、東京・ルート246（耐）
	F090/S	MR	700ps/13000rpm	40.2kgm/11500rpm	540kg	3125万Cr	ドリームカー～（プ）、フォーミュラGT（プ）、グラン・バレー（耐）、スーパースピードウェイ～（耐）
	F094/H	MR	801ps/14000rpm	43.2kgm/12500rpm	540kg	2500万Cr	トライアル・マウンテン耐久（耐）、東京・ルート246（耐）、耐久レース制覇
	F094/S	MR	801ps/14000rpm	43.2kgm/12500rpm	540kg	8750万Cr	ポリフォニーデジタル・カップ（プ）、達成率100%
	F686/M	MR	939ps/12000rpm	57.0kgm/10500rpm	540kg	2875万Cr	フォーミュラGT（プ）、ラグナセカ～（耐）、ミストラル～（耐）、プロフェッショナルリーグ制覇
	F687/S	MR	900ps/11500rpm	56.0kgm/11000rpm	540kg	2875万Cr	フォーミュラGT（プ）、シアトル・100マイル（耐）、スペシャル・ステージ・ルート11（耐）
	F688/S	MR	800ps/12000rpm	49.5kgm/10500rpm	540kg	3000万Cr	フォーミュラGT（プ）、パッセージ・トゥ・コロッセオ（耐）、ロードスター耐久（耐）、全レース制覇
	FTO LM レースカー	4WD	575ps/8500rpm	49.5kgm/6000rpm	980kg	1875万Cr	ドリームカー・チャンピオンシップ（ア＆プ）、ミストラル・78ラップス（耐）
	GT40 レースカー	MR	500ps/6500rpm	61.8kgm/5000rpm	998kg	2450万Cr	グランツーリスモ・ワールド・チャンピオンシップ（プ）
	GT-ONE レースカー（TS020）	MR	660ps/7500rpm	71.1kgm/6000rpm	900kg	5000万Cr	グランツーリスモ・オールスターズ（プ）、ドリームカー～（プ）、ポリフォニーデジタル・カップ（プ）
	R390 GT1 LM レースカー	MR	650ps/7000rpm	74.8kgm/4500rpm	900kg	5000万Cr	グランツーリスモ・オールスターズ（プ）
	RX-7 LM レースカー	FR	580ps/7500rpm	59.3kgm/6500rpm	1050kg	1875万Cr	ドリームカー・チャンピオンシップ（ア）、東京・ルート246（耐）
	S2000 LM レースカー	FR	594ps/9500rpm	46.8kgm/8500rpm	1050kg	1875万Cr	ドリームカー・チャンピオンシップ（ア）、トライアル・マウンテン耐久（耐）
	STORM V12 レースカー	FR	602ps/6000rpm	80.0kgm/3500rpm	1438kg	2995万Cr	トライアル・マウンテン耐久（耐）
	SuperAutoBacs APEX MR-S JGTC	MR	303ps/5800rpm	44.8kgm/4500rpm	1125kg	750万Cr	全日本GT選手権（プ）、スペシャル・ステージ・ルート11（耐）
	XJ220 レースカー	MR	550ps/7000rpm	65.5kgm/4500rpm	1320kg	3750万Cr	グランツーリスモ・ワールド・チャンピオンシップ（プ）
	アストラ ツーリングカー（Opel Team Phoenix）	FR	460ps/7500rpm	50.8kgm/5000rpm	1000kg	2450万Cr	ドイツ・ツーリングカー選手権（ア）
	アルテッツァ LM レースカー	FR	605ps/8000rpm	62.4kgm/4000rpm	1150kg	1875万Cr	アルテッツァ・レース（ア）、ヴィッツ・レース（プ）、ラグナセカ・耐久200（耐）
	インプレッサ LM レースカー	4WD	580ps/7500rpm	61.8kgm/5000rpm	1150kg	1875万Cr	ドリームカー・チャンピオンシップ（ア）、グラン・バレー（耐）
	インプレッサ ラリーカー	4WD	304ps/5500rpm	47.8kgm/4000rpm	1230kg	750万Cr	タヒチ・メイズ-Ⅱ（ラ）
	インプレッサ ラリーカー Proto Type	4WD	305ps/6500rpm	47.8kgm/4500rpm	1230kg	875万Cr	スーパー・スペシャル・ルート5-Ⅱ（ラ）、ラリーライセンス・オールゴールド
	ヴェルティゴ レースカー	FR	424ps/8500rpm	44.8kgm/6000rpm	803kg	3000万Cr	欧州選手権（ア）、パッセージ・トゥ・コロッセオ（耐）
	エスクード Pikes Peak Version	4WD	987ps/8000rpm	94.8kgm/6500rpm	800kg	2500万Cr	ポリフォニーデジタル・カップ（プ）、ラリーイベント制覇
	エスコート ラリーカー	4WD	304ps/5400rpm	49.8kgm/4000rpm	1230kg	875万Cr	タヒチ・メイズ（ラ）
	エスペラント GTR-1	FR	596ps/6500rpm	71.7kgm/3500rpm	1150kg	5000万Cr	ドリームカー・チャンピオンシップ（プ）、シアトル・100マイル（耐）、規定タイムトライアル制覇
	カストロール 無限 NSX JGTC	MR	480ps/9200rpm	39.8kgm/7500rpm	1150kg	3125万Cr	全日本GT選手権（プ）
	カストロール・トムス・スープラ JGTC	FR	470ps/6000rpm	64.8kgm/4500rpm	1100kg	3125万Cr	ヴィッツ・レース（プ）
	カマロ Race Car	FR	601ps/7000rpm	68.8kgm/4500rpm	1160kg	2500万Cr	米国選手権（ア）、スペシャル・ステージ・ルート11（耐）
	カリブラ ツーリングカー	4WD	455ps/11500rpm	30.4kgm/9000rpm	1060kg	3750万Cr	グランツーリスモ・ワールド・チャンピオンシップ（プ）
	カルソニック スカイライン JGTC	FR	468ps/5500rpm	69.8kgm/4500rpm	1100kg	3125万Cr	全日本GT選手権（ア）、レース・オブ・レッドエンブレム（プ）、ラグナセカ・耐久200（耐）
	カローラ ラリーカー	4WD	304ps/5500rpm	51.8kgm/4000rpm	1230kg	750万Cr	ラリー・チャレンジ-Ⅱ（ラ）
	クサーラ ラリーカー	4WD	299ps/8500rpm	25.3kgm/7000rpm	960kg	875万Cr	スーパー・スペシャル・ルート5（ラ）
	クリオスポーツ レースカー	MR	298ps/7500rpm	30.4kgm/5000rpm	1150kg	750万Cr	スーパースピードウェイ・150マイル（耐）
	コルベット C5R	FR	618ps/6500rpm	68.3kgm/5000rpm	1139kg	2500万Cr	スーパースピードウェイ・150マイル（耐）、達成率50%
	スプーン S2000	FR	275ps/9000rpm	22.2kgm/8000rpm	1100kg	300万Cr	タイプ-R ミーティング（ア）
	スプーン S2000 Race Car	FR	275ps/9000rpm	21.7kgm/9000rpm	1050kg	500万Cr	スターズ＆ストライプス（ア）、グラン・バレー（耐）
	スプーン シビック Type-R	FF	217ps/9500rpm	16.2kgm/9500rpm	820kg	250万Cr	FFチャレンジ（プ）
	スプリンター トレノ GT-APEX S.S. version	FR	210ps/9500rpm	17.3kgm/7500rpm	825kg	1250万Cr	FRチャレンジ（ア）
	セリカ TRD スポーツ M	FF	199ps/7500rpm	19.0kgm/6500rpm	1140kg	63.75万Cr	FFチャレンジ（ア）
	セリカ ラリーカー	4WD	303ps/4800rpm	50.8kgm/4000rpm	1200kg	750万Cr	ラリー・チャレンジ（ラ）
	ゾンタ レースカー	MR	660ps/6600rpm	76.3kgm/5000rpm	1150kg	3750万Cr	イタリアン・アバンギャルド（プ）、パッセージ・トゥ・コロッセオ（耐）
	ディアブロ JGTC	MR	600ps/7000rpm	69.8kgm/5500rpm	1200kg	3125万Cr	全日本GT選手権（プ）、ミストラル・78ラップス（耐）
	デルタ HFインテグラーレ	4WD	300ps/7000rpm	43.3kgm/5000rpm	1120kg	1250万Cr	パッセージ・トゥ・コロッセオ（耐）
	デンソー サード スープラGT JGTC	FR	470ps/6000rpm	64.8kgm/4500rpm	1100kg	3125万Cr	全日本GT選手権（ア）
	トムス X540 チェイサー	FR	319ps/6500rpm	41.8kgm/3000rpm	1490kg	162.5万Cr	アルテッツァ・レース（ア）
	ニスモ スカイライン GT-R Rチューン（R34）	4WD	458ps/7200rpm	48.3kgm/5200rpm	1560kg	250万Cr	グランツーリスモ・オールスターズ（ア）
	ニスモ スカイライン GT-R Sチューン（R32）	4WD	409ps/7200rpm	43.8kgm/5200rpm	1500kg	250万Cr	80's スポーツカー・カップ（ア）
	ニュー ビートル カップカー	FF	205ps/6000rpm	27.4kgm/4500rpm	1170kg	187.5万Cr	ドイツ・ツーリングカー選手権（ア）、クリオ・トロフィー（プ）
	バイパー GTSR コンセプト	FR	505ps/6000rpm	68.8kgm/3500rpm	1475kg	750万Cr	グランツーリスモ・オールスターズ（プ）、Sライセンス・オールゴールド
	バイパー GTS-R チームオレカ	FR	596ps/6500rpm	71.7kgm/3500rpm	1150kg	2500万Cr	アマチュアリーグ制覇
	ファルコン XR8 レースカー	FR	608ps/7500rpm	63.4kgm/5500rpm	1350kg	3750万Cr	スーパースピードウェイ・150マイル（耐）
	フォーカス ラリーカー	4WD	304ps/6500rpm	52.8kgm/4000rpm	1230kg	875万Cr	スモーキー・マウンテン・ラリー（ラ）
	ペンズオイル ニスモ GT-R JGTC	FR	505ps/6000rpm	71.8kgm/4500rpm	1200kg	1962.5万Cr	全日本GT選手権（プ）
	マインズ スカイライン GT-R・N1 V・spec（R34）	4WD	600ps/7500rpm	59.8kgm/5500rpm	1340kg	500万Cr	グランツーリスモ・オールスターズ（ア）、トライアル・マウンテン耐久（耐）
	マインズ ランサー Evolution Ⅵ	4WD	400ps/7500rpm	40.3kgm/5000rpm	1210kg	300万Cr	レース・オブ・ターボ・スポーツ（ア）
	無限 S2000	FR	246ps/8000rpm	22.0kgm/7500rpm	1240kg	162.5万Cr	タイプ-R ミーティング（ア）
	ランサー Evolution Ⅵ ラリーカー	4WD	305ps/6000rpm	51.8kgm/3500rpm	1230kg	750万Cr	エボリューション・ミーティング（ア）、スモーキー・マウンテン・ラリーⅡ（ラ）
	ランサー Evolution Ⅶ ラリーカー プロトタイプ	4WD	305ps/6000rpm	51.8kgm/3500rpm	1230kg	875万Cr	4WDチャレンジ（プ）、ラリー・オブ・アルプス-Ⅱ（ラ）
	ルポ カップカー	FF	124ps/7000rpm	14.1kgm/5000rpm	840kg	125万Cr	ドイツ・ツーリングカー選手権（ア）
	レイブリック NSX JGTC	MR	480ps/9200rpm	39.8kgm/7500rpm	1150kg	3125万Cr	グランツーリスモ・オールスターズ（ア）
	ロックタイト ゼクセル GT-R JGTC	FR	468ps/5500rpm	69.8kgm/4500rpm	1100kg	3125万Cr	全日本GT選手権（ア）

PS2

リモココロン

ちょっかい出しまくりのキミを応援するキャプチャー&リリースデータを一挙公開するぞ！

発売中	▶¥5,800 ▶SCE
ETC	▶MC2（94KB以上）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

基本的に困っている人をお助けするのがこのゲームの趣旨だと思うんだけど、ちょっと意地悪してやろうと考えることも…。メラメラ商店街でヘアスタイルに悩んでいる男へ朝日照明のイメージを与えてハゲにしてみたり、髪の毛が薄い課長さんにヨクヌケールを与えてハゲにしてみたり…って、どれもハゲになる意地悪じゃん！　しまった、これではハゲマニアみたいではないか！　助けて、ジャン・リュック=ピカード艦長(謎)！　(ハゲ〜る犬)

序盤の2大ステージをピンポイント攻略

各ステージをクリアするには、一定以上のキャプチャー&リリースをすればOKだが、データ欄を見るとイベント漏れが気になるよね。そこで今回の攻略は、序盤2大ステージの全キャプチャー&リリースデータを公開し、イベントのコンプリートをお助けしちゃうぞ。データを見て「こんなことができるのか！」というものがあったらぜひチャレンジしてほしい。ただし、ステージクリアのオチだけは伏せてあるぞ。



◀「斉藤家」は練習ステージのようなものなので、まずココで操作慣れだ！

メラメラ商店街

斉藤家（屋内）から商店街（屋外）に広がり一瞬たじろいでしまうが、案の定イベントの数もハンパではない！　イベントコンプリートには3〜4回のプレイが必要のハズ。

キャプチャー&リリースDATA

No	キャプチャー対象	リリース対象
1a	床屋のクルクルサイン	
1b	床屋の店先に貼ってある時代遅れ風のポスター	
1c	朝日照明（電気屋の店主）のイメージ	
1d	床屋の店先に貼ってある時代劇のポスター	床屋の斜め前で髪型について悩んでいる「小枝二次郎」
1e	喫茶店でお茶を飲んでいる「追甲人」のイメージ	
1f	待ち合わせ中の「横島本数」（課長）	
1g	おもちゃ屋にある人形	
2a	電気屋の照明	ピッカリ電気の店主「朝日照明」
2c	店頭のテレビで流れるワカメのCM	
3a	魚屋の店	
3b	肉屋の店	
3c	マク○ナルド	買い物かごを持った「近野よしみ」
3d	八百屋の店	
3e	カレー屋の店	
4a	魚屋の店	魚屋からチョット離れたところにいる「磯川伸」
4b	魚屋の中にあるいけす	
5	魚屋の店	ゴミ捨て場にいるネコ
6a	薬局のポスター「ヨクハエール」のイメージ	交番の前辺りで待ち合わせ中の「横島本数」（課長）
6b	薬局のポスター「ヨクヌケール」のイメージ	
7a	「ケン&メリー」が座っているベンチ	公園の木を相手に突っ張りの稽古をしている「つぶら山」
7b	「佐堀益男」が寝ていたボロいベンチ	
8a	お相撲さん「つぶら山」のイメージ	公園のベンチでお菓子を食べまくっている「茂中知世子」
8b	公園の掲示板に貼ってある歯医者のポスター	
9a	公園で昼寝をしている「佐堀益男」	柴犬
9b	公園の時計	公園で昼寝をしている「佐堀益男」
10	公園内を走っているラジコン	柴犬
11	「小出麻理」の背中側にあるしおれた花	花屋の店先にいる「小出麻理」
12a	花屋の店	
12b	おもちゃ屋	カフェの横の木に寄りかかっている「西雅史」
12c	「西雅史」の彼女「みさえ」	
13a	ジャングルジム	
13b	[illegible]	
13c	「バー助」が木に登って助けを呼ぶシーン	公園にいる「頂木登」
13d	公園にいる「頂木登」の横の木	
13e	砂場の山	
14a	食べ放題のカレー屋	
14b	マク○ナルド	
14c	八百屋	お腹をすかせた「原平太」
14d	魚屋	
14e	肉屋	
15a	写真集のイメージ	屋台の前で座り込んでいる「小泉京平」と「須貝俊哉」
15b	「相堂ルイ」の映っている電気屋のイメージ	
16	薬局店頭の「ムキムキンZ」のポスター	薬局の前で悔しがっている「香成齢」
17	本屋で立ち読みをしている「小泉京平」と「須貝俊哉」	筋肉モリモリになった「香成齢」
18	「京平」または「俊哉」	本屋のオヤジ
19a	公園で素振りをしている「凡田ゴロ」	兄弟でキャッチボールをしている「水野俊」
19b	公園で素振りをしている「凡田ゴロ」	兄弟でキャッチボールをしている「水野俊」（その2）
20	電気屋のテレビ	「凡田ゴロ」
21a	カレー屋の前に落ちているボール	怖いブルドッグに道をふさがれている「島田ひろみ」
21b	交番にいる「田中純萘」（巡査）	
22a	果物屋のりんご	
22b	果物屋の柿	八百屋でお遣いをしている「島田ひろみ」
22c	果物屋の近くにいる「羽場周広子」の大根足	
23	自転車に乗る練習をしている「安田ゆきこ」ちゃん	ブルドッグ
24	おもちゃ屋の前にいる「太田バー助」	ちょっと離れたところにいるそっくり顔の「太田グー子」
25a	「太田グー子」	木から降りられなくなった「太田バー助」
25b	「つぶら山」（関取）	
26a	水飲み場	
26b	銭湯の前の自動販売機	公園で走っている「宗カケル」
26c	喫茶店	
27a	スポーツ用具店のローラースケート	走っている「宗カケル」
27b	スポーツ用具店の鉄ゲタ	
28a	魚屋のカニ	魚屋の前にいる「斉藤ケンタ」（少年）
28b	魚屋のタコ	
29	銭湯	顔が真っ黒になった「斉藤ケンタ」
30a	質屋	パチンコ屋の前でお金がなくなった「大門幸代」
30b	質屋	パチンコ屋の前でお金がなくなった「大門幸代」（その2）
31	マップ中の5カ所くらいから現れる「秋須タクミ」	交番にいる「田中純萘」
32	交番にいる「田中純萘」の名前（巡査の胸をズーム	バイクに乗って出前中の「側屋富士夫」
33	占い師の「アルテミス・サトウ」（机に書いてある名前）	バイクに乗って出前中の「側屋富士夫」
34a	美白エステ	日焼けサロンの前で真っ黒に日焼けした「河合ミホ」
34b	日焼けサロン	美白エステの前で白くなった「河合ミホ」
34c	銭湯	34a⇔34bを2.5往復したあとの「河合ミホ」
35	落ちているピアス	落とし物探しをしている「星野ミミ子」
36	銭湯	「太田バー助」を助けたあとの「つぶら山」
37	本屋の店頭にある「相堂ルイ」の写真集	電気屋の前で「相堂ルイ」のTVを見ている「月梨サダメ」
38a	ケン&メリー	占い師の「アルテミス・サトウ」
38b	電気屋の前にいる「月梨サダメ」	

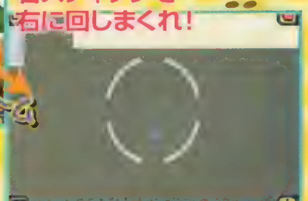
確実にキャプチャー&リリース!!



Pick up! ① ピアスは、めいっぱいズームイン！

ここで落とし物を探している女性（星野ミミ子）には、ピアスを探してキャプチャーし、リリースするだけで良いのだが、そのピアスが非常に見つけにくい。彼女の足下近辺をめいっぱいズームすることでどうにか見つかるが、ここまでよらなくちゃいけないとは…。





▲▶彼女の足下近辺をズームイン！　ん？　青い小さなピアスを発見。うぉー！　すげぇーちっちぇ〜(苦笑)！

Pick up! ② そば屋の出前の届け先…

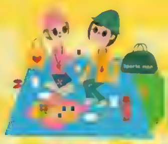
そば屋の出前（バイクに乗った側屋富士夫）が、届け先を探して右往左往している。「田中さん」を探しているようだが……。じつは田中さんとは、交番にいる巡査さんだったりする！



胸の辺りをズームすると？

◀巡査の胸の辺りをズームイン。「田中」と書いてあるのでそれをキャプチャーし、出前にリリースしよう。

STAGE2のポイント！「ズームインを多用すべし」



キャンプ場

キャンプ場はメラメラ商店街に負けず劣らず広大なステージでイベントが発生する。ここではイベントコンボを多用することになるので、発生条件を知らないとツライぞ!

キャプチャー&リリースDATA

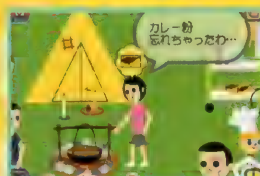
No	キャプチャー対象	リリース対象
1	川辺にある石	「一門梨元気」(パパ)　＊2a・2bへ続く
2a	林の中のたき木	「一門梨明生」(息子)
2b	別の場所「森」にあるたき木	「一門梨明生」(息子)　＊3a・3bへ続く
3a	金持ち家族のカレー粉	「一門梨笑顔」(ママ)　＊一門梨家は4へ。札田場家は5へ
3b	手近の調味料	「一門梨笑顔」(ママ)　＊一門梨家は4へ
4	川のイメージ	「一門梨笑顔」(ママ)
5	金持ち家「札田場厚子」(ママ)の携帯	札田場ミツル(息子)
6	違うボートに乗っている「叶カシス」	ボートに相乗りしている「芽映敏太」(男)　＊7へ続く
7a	溺れている「芽映敏太」	岸で釣りをしている「水野魚之助」
7b		ボートの上にいる「持屋木刑子」
8a	釣り竿の浮きの動きが小さいとき	本を読みながら釣りをしている「水野魚之助」
8b	釣り竿の浮きの動きが大きいとき	
8c	釣り竿の浮きが動かないとき	
9	釣った魚が入れてあるバケツ	近くにいるネコ
10a	カブトムシ	林の中で虫取り網とかごを持っている「水野駿」
10b	カブトムシに似たカナブン	
10c	ちょうちょ	
11	アリの巣(拡大)	アリの列に興味を示す「水野駿」
12a	水野兄弟(俊)の居場所(正解の場合)	かくれんぼで「水野俊」を探している「水野駿」
12b	木の陰から出ているハート	
12c	揺れている木	
12d	どんぐりが少しだけ出ている部分	
13a	「Zzz」が出ているテント	「水野俊」か「水野駿」(兄弟どちらか)
13b	淡い光がもれているテント	
13c	下品なテント	
14a	「熊出没注意」の標識のそばから顔を出すクマ	バーベキューで盛り上がっている「斉藤」一家のパパ
14b		「斉藤雅子」(ママ)
14c		「斉藤ミツコ」(娘)
14d		「斉藤ケンタ」(息子)
14e		「斉藤劉山」(おじいちゃん)
14f		ピクニックシートの上で弁当を食べる「ケン&メリー」
15	特徴のある風景(山や川、湖の映り込みなど)	バーベキューを食べている「斉藤劉山」(おじいちゃん)
16a	キャンプ場の管理人	神様の木に登っている「井張太一」の父「泰三」
16b	「井張泰三」のイメージ	キャンプ場の管理人　＊17へ続く
17a	「井張太一」が持っているバナナ	林の葉っぱの隙間から顔を出すサル
17b	「鳥羽鳥吉」(帽子にバナナのピンバッジが付いている)	
18	「鳥羽鳥吉」が枝に引っかかっている帽子	青い鳥
19	「原平太」が食べているポップコーン	鳥
20a	キノコ	「原平太」
20b	川の中のスイカ	
20c	木になっているリンゴ	
20d	見るからに毒々しい毒キノコ	
20e	切り株の切り口「年輪」	
20f	ログハウスのイメージ	
20g	雲のイメージ	
21	木になっているリンゴ	鳥
22a	青い鳥	バードウォッチングをしている「鳥羽鳥吉」
22b	ゴクラクチョウ	
22c	地獄鳥	
22d	UFO	
22e	つぶら山	
22f	遠く野山でSOSを出している「佐間陽太」	
22g	遠くのロープウェイの中にいるカップル	
23a	人(誰でもいい)	森の中で遭難している「佐間陽平」
23b	食べ物	
23c	遠くの山の中で遭難している「佐間陽太」	
23d	森の中で遭難している「佐間陽平」	遠くの山の中で遭難している「佐間陽太」
24a	道しるべ「あっち」	「佐間陽平」
24b	道しるべ「こっち」	
25a	ハンモック	ハンモックのそばにいる「羽場周広子」
25b	帽子	ハンモックのそばにいる「羽場周細史」
26	山	山を見ている「頂木登」
27	川	夫婦喧嘩中の「兼大木進」
28	木の実	リス
29	トイレ	札田場家のテント裏から登場する「御手洗求」
30a	歌を唄っている集団の「ターボー」	歌を唄っている集団の「コズエ」
30b	「コズエ」	「ターボー」
31a	クーラーボックスに入っている缶	「モッチ」(歌を唄っていた集団のひとり)
31b	川の中で冷やしてあるジュース	
32a	そばにある木	紙がなくて困っている「御手洗求」
32b	カラオケに手拍子を送っている「札田場豊」	
32c	ポエムを書いている「氷上やす子」&「昭和るい」	
33	川	夫婦げんかをしている「兼大木進」
34	イスの上のバナナ	サル
35a	「モッチ」が流してしまったジュース	川の下流でザリガニをすくっている「小枝内二郎」
35b	No.36 から流れてきたポエム入りのビン	
35c	川上から流れてくる水泳パンツ	
35d	木の切り株(年輪)	
36a	空きビン	川上にいる「氷上やす子」
36b	川上にいる「昭和るい」	
37	川上にいる「氷上やす子」	川上にいる「昭和るい」

イベントコンボでコンプリート率アップ



Pick up! 1 一門梨家カレーイベント

イベントコンボの基本形に、一門梨家がカレーを作ろうとしているイベントがある。ここで、金持ち家のカレー粉をリリースしたあと、後片づけ(皿洗い)が始まる。そのあと、川のイメージをリリースすると無事イベントが終わる。これはコンボの簡単な一例だ。



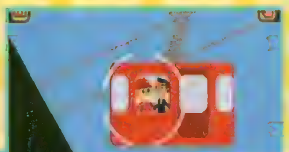


◀▼カレー粉を与えて料理を作らせないと後片づけは始まらない。このようなイベントコンボが、キャンプ場には盛りだくさん!

イベントコンボの基本例!

Pick up! 2 バードウォッチングはイベントの宝庫

左のデータを見てもわかるとおり、バードウォッチングをしている鳥羽鳥吉に何をリリースするかで7つのイベントが発生。すべてクリアするには運が必要だがチャレンジする価値アリ。



◀▼ロープウェイの2人のイメージを与えると、血相変えてマップ外へ走る。しばらくすると3人の喧嘩風景が(笑)。



▶山をキャプチャー&リリースすると「相撲とりか…」「だじゃれジャン」とひとりボケツッコミ!



7つのイベントを見られるかな?

Pick up! 3 ポエム流しでコンボを狙え!

氷上やす子と昭和るい絡みのイベントでポエムを流すというものがある。ここで昭和が飲み干したビンのイメージを氷上に与えると、ビンにポエムを入れて川へ流す。このポエムを小枝内にキャプチャー&リリースするとポエムを拾って読み、素敵な笑顔を作る。

このあと2つのイベントが発生!



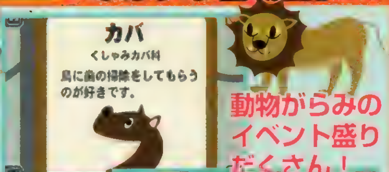
◀ビンのイメージを与えて、ポエムを川へ流させないとコンボにならない。

STAGE3のポイント! 「連続イベント(コンボ)がカギ」

ちょっと「リモココロン」 STAGE4「なかよし動物園」情報

今までの応用を生かそう!!

次のステージは「なかよし動物園」で、動物絡みのイベントが数多くあるぞ! ズームインやコンボなど、今までの技の応用が試されるステージなので、思いつく限りのことを実践してみよう!





▲▶動物の看板をズームインすると、イベント(コンボ系)に関するヒントが書かれているので、これを参考に!

動物がらみのイベント盛りだくさん!

PS2

蚊(か)

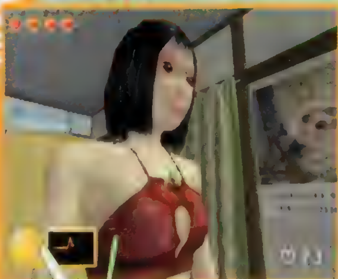
さらに熱くなる「吸血ライフ」。今回は、物語も佳境に突入する5つのステージを徹底紹介！

発売中 ACT	▶¥5,800 ▶SCE
	▶MC2（400KB）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ゲームが発売された頃から、電車の中でも「蚊」の広告を見かけるようになってきました。で、同じように広告を見ていた大学生らしい女性2人が「このオヤジはイヤだよね～」とか言っていました。おそらく理由は違うのでしょうが、僕もこのオヤジ（健一）はイヤです。なぜって、アンタ強すぎ！ 少なくとも、たかが蚊相手に気を放つ必要はないでしょう。オヤジ相手に苦労して、早くも夏のいい思い出ができました。（おぎの）

山田家騒然!! バトルが激化する後半5ステージを攻略!!

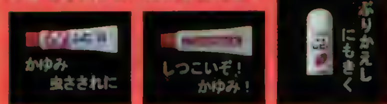


◀麗奈の友人・綾香も登場。もちろん、彼女も吸血のターゲットだ！

蚊の長い夏もいよいよ本格化。今回は、ゲーム中盤にあたるステージ7から、山田家の人々とのバトルが頂点を迎える終盤戦までを一気に攻略していこう！ 序盤こそまだ穏やかだった「吸血ライフ」だが、ここからは少しも気の抜けない、し烈なバトルが待ち受けている。とくに、終盤戦は人間の恐ろしさを存分に見せつけられるはずなので、心してかかろう。

山田家御用達 かゆみにはムヒ!!

ロード中にたびたび登場するのは蚊のかゆみ止めでおなじみムヒ。池田模範堂とのタイアップにより蚊対策も万全なこのゲーム。プレイしていてかゆくなってきたら、迷わずムヒを！



▼どこを刺されても、ムヒがあれば大丈夫！ ――多分





被害拡大!! さらに激しくなる中盤2ステージを解説！



ステージ7 和室

煙とオヤジの複合攻撃に注意！

このステージでは健一の周囲を蚊取り線香が取り囲んでいる。さらに、エアコンの風が蚊取り線香の煙を流すので容易に近づくことはできない。吸血ポイントは健一が唇に触れたあとに表示されるので、まずは距離を置く。ポイントが表示されたときにエアコンの風が止んでいるのを確認してから一気に接近しよう。距離が近すぎると健一に気づかれてしまうぞ。



重要アイテムの隠し場所

- ●食べ物（1）天井ふすま側の隅。
- ●EXタンク（1）床の間の手前左上付近。
- ●ハート（2）「起死回生」の額の前、「和」の掛け軸の前。
- ●ハートリング（20）主な場所：カレンダーの前、健一の足の間、エアコンの周囲など。





◀▲バトルではオヤジを煙の輪の外に出すように、上手に誘導しよう。

CHECK! アイテムは逃さず回収しよう！

後半戦になってくると頻繁にバトルが発生するうえ、蚊取り線香などのトラップも増えてくる。序盤のうちにできるかぎりハートリングを集め、蚊の最大ライフ数を上げておかないと乗り切るのは難しいぞ。また、EXタンクや食べ物もしっかり回収しておくこと。アイテムの具体的な効果は、欄外を参照してほしい。

▶再挑戦してでも、アイテムは残さず回収するように。





ステージ8 麗奈の部屋

全ステージ中最大！ 吸血ポイントはなんと5つ!!

このステージのターゲットは、麗奈の友人である綾香。最初の段階では4つの吸血ポイントが用意されているが、そのうち背中と腹、足に関しては、綾香が部屋の各所で立ち止まったときに表示されるので問題はない。だが、脇のポイントは部屋の中央に立ち止まったときしか表示されないので覚えておこう。そして、4つのポイントで吸い終わると綾香が眼鏡を落とし、四つんばいになって室内を回り出す。こうなったらテレビの前付近で待ち構え、彼女が止まったときに表示される、まぶたのポイントへ突入しよう。



◀バトルは楽にクリアできるので手早く終わらせよう。



重要アイテムの隠し場所

- ●食べ物（1）机上の前方。
- ●EXタンク（2）食べ物の隣（2つとも）。
- ●ハート（2）スピーカーの前方下側、洋服ダンスの取っ手前方。
- ●ハートリング（25）主な場所：殺虫灯の後方、ベッドの足側の枠、テレビの後ろなど。

要注意ポイント



▶部屋の真ん中に止まったときのみ表示される。狙いを定めて一気に接近しよう。

▶綾香が接近してくるのを待って、落ちついて吸血。待つ間にアイテムを集めるのもいいだろう。



ポイント図説明 リラックスポイント：バトル中に表示されるポイント。人間をリラックスさせる効果を持ち、ステージ8まではすべて突くとバトルが終了する。気絶ポイント：ステージ9以降、リラックスポイントをすべて突いたあと人間が必殺技を放つ寸前に出現。突くと人間が気絶する。吸血ポイント：血を吸えるポイント。



山田家の人々とのタイマン3番勝負!!

蚊の被害が一向に収まらない山田家。そんな状況のなか、彼らは蚊に対し全面対決を決意する！ ここからはバトルがメインの、激しいステージが続くことになる。クリア方法も少々異なっているので、まずは右のカコミを見てほしい。生半可な腕ではクリアすることはできないので、蚊のライフ数は十分上げておこう。


◀壁や床に当たってもダメージを受けるぞ！

CHECK! 吸血までの道のりは長くツライ!

クリア条件は今までと同様、一定量の血を吸うこと。だが、肝心の吸血ポイントを表示させるには、以下の手順を踏まなくてはならない。なお、吸血ポイントは3ステージとも1つだけだが、吸血量が多く複数回の吸血が必要になるはずだ。

1 リラックスポイントを突く!


▲まずは、従来どおりすべてのリラックスポイントを突く。

2 気絶ポイントを突く!!


▲人間が必殺技を放とうとした瞬間に表示される黄色い気絶ポイントを攻撃！ 成功したら…。

3 吸血!!


▲一気に吸血。全速力で吸いまくるのだ！

ステージ9 親の部屋



部屋の隅へ誘い込め!!

最初の相手はカネヨ。以降のステージに比べるとまだ楽なので、ここでコツをつかんでおくといいだろう。このステージで注意すべきは、腹に表示される気絶ポイント。カネヨは技を出す際に前かがみになるので、意外に攻撃しにくいのだ。ポイントよりやや下に位置し、体に当たらないように接近しよう。なお、部屋の中央には毒ガスが流れているので、できるだけ部屋の隅で戦うといいぞ。ただし、攻撃を受けて吹っ飛び、さらに床や壁に当たって追加ダメージをもらわないように！

重要アイテムの隠し場所

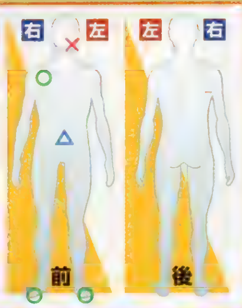
- ●食べ物（1）
  健康器具の頭側付近。
- ●EXタンク（1）
  健康器具の足側裏。
- ●ハート（3）
  洋服ダンス右端の床付近、ゴミ箱の後方、棚の上にある辞書の上。
- ●ハートリング（20）
  主な場所：洋服ダンス付近の床、健康器具の足側付近、棚の上など。

カネヨ・ザ・ミラクル


▲カネヨの必殺技は、後方に飛びながら、大量の殺虫剤をまき散らす。彼女が構えたら前方で待機しよう。

全ポイント図

○…リラックスポイント
△…気絶ポイント
×…吸血ポイント



吸血ポイント


◀必ず横向けに倒れる。顔の正面に回って突入だ！

ステージ10 麗奈の部屋



接近戦はチョー危険!

麗奈は殺虫剤だけでなく、格闘系の技も使う。不用意に近づくと攻撃を受け、さらに床や壁に当たって大ダメージをもらう恐れがある。常に一定の距離を保ちながら戦うようにしよう。また、注意すべきは腰のリラックスポイント。麗奈に限らず、人間は蚊に対し正面を向いてくる傾向があるので、後方へ回り込むのが難しい。なのでできるだけ早めに突いておけば、後々バトルが楽になるのだ。気絶ポイントは額にあるので、やや上から突入すれば簡単に突くことができるだろう。

重要アイテムの隠し場所

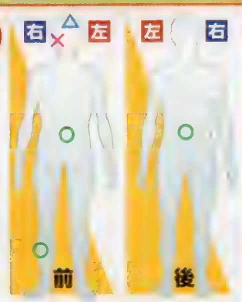
- ●食べ物（1）
  カレンダーの目の前。
- ●EXタンク（1）
  洋服ダンス右上奥。
- ●ハート（2）
  机上にある殺虫灯の上、布のかかった棚の上左奥。
- ●ハートリング（20）
  主な場所：エアコンと殺虫灯の間、ベッドの上付近、机の下など。

ミラクル・レナ


▲上昇しながら殺虫剤をまき散らす技。殺虫剤は思わぬ方向に飛んでいくので、離れていたほうが安全だ。

全ポイント図

○…リラックスポイント
△…気絶ポイント
×…吸血ポイント



吸血ポイント


◀上から接近しながらロックオンすればOKだ。

ステージ11 居間



最凶の敵!! 健一の必殺技は撃たせるな!!

全ステージ中最難関の、健一とのバトル。彼の必殺技は威力が高く、壁などもすり抜けるので確実に回避するのは難しい。最大の抵抗策は撃たれる前に気絶させることだ。そこで、まずは背中のポイントを突き、次に正面を攻撃。そうすれば必殺技を出そうとするときに出現する気絶ポイントを狙いやすくなるぞ。なお、このステージで取るべきアイテムはEXタンクのみ。ハートリングは、余裕があるときだけ集めるようにしよう。

全ポイント図

○…リラックスポイント
△…気絶ポイント
×…吸血ポイント



重要アイテムの隠し場所

- ●食べ物（1）
  ドア付近の床にあるスプレー缶横。
- ●EXタンク（1）
  ピアノの左下隅。
- ●ハート（3）
  ピアノの椅子の上、ソファの右側手すり裏、ソファ上のスプレー缶付近。
- ●ハートリング（20）
  主な場所：ソファの右側手すり、ドア付近のスプレー缶付近など。

吸血ポイント


▶頭頂部にあり接近しにくいが、急がないと健一が目覚めてしまうぞ！

ケンイチ・ザ・ミラクル


◀某マンガ風に気をためて、両手で一気に放つ技。ダメージは最大でハート2つ分くらい。大きく弧を描くようにに動きながら回避しよう。

ケンイチ・ザ・イリュージョン


◀最大でハート3つ分のダメージを受ける極悪技。撃たれる前に気絶させろ！

アイテム説明 食べ物：ゲームに関するヒントが表示される。EXタンク：クリア条件より多く吸血できる。ハート：ライフを全回復できる。ハートリング：50個集めるとライフ数がアップする。「重要アイテムの隠し場所」にあるカッコ内の数字は、各ステージのアイテム数。

PS2

牧場物語3 ～ハートに火をつけて

キミだけの牧場生活を豊かなものにするため、お役立ち情報をガッポリお届けします！

発売中 SLG	▶¥6,800 ▶ビクターインタラクティブソフトウエア
	▶MC2（240KB）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

牧場での毎日は、都会で疲れたココロをうるおしてくれる素敵ライフです。お父さん、お母さん、ワタシの牧場はこんなに大きくなりました!! 牛も最大Gサイズのミルクを出してくれるし、にわとりも犬も馬もみんな元気。町の人にも気配りを忘れずに、季節ごとの付け届けは欠かしません。だがしかし、電源を落とせばそこは現実。コンクリート砂漠での毎日が待ってます……ああ、このままいつまでも牧場生活を送りたいー！（シルキー）

基本の3大要素を押さえてココロ踊る牧場ライフへレッツゴー!!



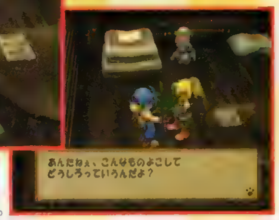
キミの牧場ライフを楽しいものにするために、3つの基本要素を押さえておこう。まず、町の人とのおつき合いを円滑にすること。1人で黙々と農作業にはげむだけでは、素敵なイベントを体験することはできないのだ。折を見て話しかけたり、プレゼントをあげたり、積極的に関わっていこう。また、農作業、動物の世話で大事なことは「毎日きちんと面倒を見る」こと。作物も動物も、キミがちゃんと愛情を持ってかわいがってあげれば、期待に応えて大きく育ってくれるぞ。

基本1 おつき合い

最初はなかなかうちとけて話せないけど、こちら側からドンドン関わっていけば、どの人もみな心を開いてくれる。育てた作物を贈れば、さらに親密度がアップ！ 各キャラには好きなものがあるので右ページ下の表を参考にしてほしい。



▲山で季節ごとに採れる作物をプレゼント！ 自分の畑で育てた作物はもっと喜ばれる。



▼もちろん、嫌われる贈り物もある。自分がもらってうれしくないものは贈らないこと。

基本2 農作業

作物の種をまく場合、雨期を外すことが大事。雨期にまいてしまうと、種が雨で流されてしまう可能性があるのだ。当然翌日の天気予報もチェックしよう。水やりは毎日欠かさないように。忘れると実がなるのが遅れたり、最悪、枯れてしまったりするぞ。実がなるまでの日数は、作物によって異なる。



◀畑を耕したあとに、花屋で買ってきた種をまこう。



◀水やりを欠かさなければ、作物が実る！

基本3 動物のお世話

生き物である動物を飼うには、細心の注意が必要だ。毎日きちんと面倒を見なければ動物たちは病気になったり、最悪の場合死んでしまったりする。動物が死んでしまうと、動物を死なせる悪い牧場主だと悪い評判が立って、町の人たちとの親密度も下がる。いろいろ悪影響が多いので注意しよう。



◀雨の日は動物たちを小屋に入れておけば病気にならない。



◀晴れた日に放牧すれば動物たちの機嫌がよくなるぞ。



どんなものが高い値段で出荷できる？

お役立ち情報1

作物は、実がなるまでに日数がかかるものほど高値で売ることができる。また、トマトやパンの実は1つの株から何度か実を採ることができるので、結果的にお得だぞ。

出荷物	価格	出荷物	価格
ジャガイモ	60	ベリーベリーの実	10
トマト	80	クランベリーの実	20
トウモロコシ	120	ブルーベリーの実	30
パンの実	100	クルミ	20
卵	50	キノコ	20
ミルクS	150	満月草の実	20
ミルクM	200	ハーブ	10
ミルクL	300	薬草	20
ミルクG	400	小さい魚	20
ヨーグルト	350	中くらいの魚	80
チーズ	500	大きい魚	120
特製チーズ	600	銅	40
ベリーベリージャム	80	鉱石	60
クランベリージャム	100	ブルーロック	90
ブルーベリージャム	150	レアメタル	180
ミックスジャム	80	ムーンライトストーン	100
ムーンドロップ草	10	石灰石	40
ピンクミントキャット草	30	薬草（ポンタタの根）	80



動物はどうやって飼える？

お役立ち情報2

にわとり、牛はカザンの牧場で買うことができる。牛は牧草がエサになるので心配ないが、にわとりは専用のエサが必要だ。また、犬は2種類いるので、好きなほうを選ぼう。馬はカザンの牧場でアルバイトをガンガンこなせば特別イベントが発生し、もらうことができる。

犬 仲良くなったところを捕まえよう

牧場にあるエサ入れに毎日エサをあげておくと、犬が遊びにやってくる。親密度がある程度高くなると、近づいても逃げなくなるので、捕まえよう。



◀犬がいれば毎日はもっと楽しく。



馬 牧場でもらう

カザンの牧場のアルバイトで、馬たちと親しくなれば、特別イベントで馬をもらうことができる。作業の合い間を見て、牧場に通おう。

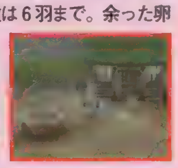


◀馬に乗るには、親密度が重要だ。



にわとり 牧場で買って育てよう

1羽飼えば、生んでくれた卵からにわとりをどんどん増やすことができる。同時に飼える数は6羽まで。余った卵はお店に売るようにしよう。

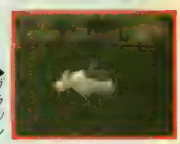




▶ひよこの姿に思わずココロ♥

牛 牧場で買ってこよう

買ってきた直後の牛は幼く、まだミルクが絞れないが、愛情を込めて世話すれば絞れるミルクの量がどんどん増える。子牛を産ませることもできるぞ。



▶ブラッシングも欠かさずに！



目指せ成功料理！ 愛があふれる料理レシピ全リスト



山で採れる季節ごとの食べものに、自分で育てた作物などなど、料理できる食材はなんとも豊富だ。毎日の作業の合い間に、手料理を作る楽しみをぜひ味わってみよう。できた料理を食べて体力回復できることはもちろん、お店に売ったり、町の人に贈ったりすることができる。

料理作りにチャレンジしたいという人は、まずお金をためて、山に住んでいるサラのお父さん(大工さん)に、台所の建築をお願いしよう。台所には、おまけでトイレとお風呂までついてくる。料理ができる道具はオーブン、なべ、フライパンと3種類あり、食材の組み合わせによってできあがる料理が異なる。おかしな組み合わせをしてしまうと、失敗料理になってしまうので要注意。



◀料理に使える食材をそろえて、いざチャレンジ！



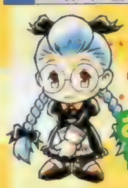
◀組み合わせによって、失敗・成功の2通りがあるぞ。

道具	組み合わせるもの	できあがる料理
なべ	卵（1個でOK）	ゆで卵
なべ	ベリーベリーの実×3	ベリーベリージャム
なべ	クランベリーの実×3	クランベリージャム
なべ	ブルーベリーの実×3	ベリーベリージャム
なべ	2種類以上の木の実を入れた場合	ミックスジャム
なべ	すべてのミルク（1つでOK）	ホットミルク
なべ	ミルク（S×3/M×2/L×1）	チーズ
なべ	ミルク（上記のなかにGが入っていた場合）	特製チーズ
なべ	ミルク（S×2/M×1）	ヨーグルト
なべ	ミルク＋ジャガイモ	ポタージュ
なべ	ミルク＋トウモロコシ	コーンスープ
なべ	ミルク＋トマト	トマトスープ
なべ	ミルク＋キノコ	キノコスープ
なべ	魚（どれでも）＋トマト	ブイヤベース
オーブン	卵＋ミルク（どれでも）	プリン
オーブン	卵＋ミルク（どれでも）＋ベリーベリーの実	プリン
オーブン	卵＋ミルク（どれでも）＋クランベリーの実	プリン
オーブン	卵＋ミルク（どれでも）＋ブルーベリーの実	プリン
オーブン	卵＋パンの実＋ミルク	ケーキ
オーブン	大魚＋ハーブ	魚包み焼き
オーブン	ミルク（どれでも）＋パンの実＋チーズ	チーズケーキ
オーブン	ミルク（どれでも）＋パンの実＋特製チーズ	特製チーズケーキ
オーブン	ミルク（どれでも）＋パンの実＋ベリー類（何でも）	フルーツケーキ
オーブン	卵＋パンの実＋はちみつ	ハニーケーキ
オーブン	卵＋パンの実＋ヨーグルト	ヨーグルトケーキ
フライパン	卵（1個でOK）	目玉焼き

道具	組み合わせるもの	できあがる料理
フライパン	卵＋ミルク（どれでも）	プレーンオムレツ
フライパン	卵＋チーズ	チーズオムレツ
フライパン	卵＋ジャガイモ	具オムレツ
フライパン	卵＋トウモロコシ	具オムレツ
フライパン	卵＋パンの実	具オムレツ
フライパン	卵＋トマト	具オムレツ
フライパン	卵＋ベリーベリーの実	フルーツオムレツ
フライパン	卵＋クランベリーの実	フルーツオムレツ
フライパン	卵＋ブルーベリーの実	フルーツオムレツ
フライパン	卵＋クルミ	具オムレツ
フライパン	卵＋キノコ	具オムレツ
フライパン	卵＋満月草の実	具オムレツ
フライパン	卵＋ハーブ	具オムレツ
フライパン	卵＋薬草	具オムレツ
フライパン	卵＋魚（どれでも）	魚料理
フライパン	魚（1匹でOK）	魚料理
フライパン	魚（どれでも）＋トマト	魚料理
フライパン	魚＋ジャガイモ	魚料理
フライパン	魚（どれでも）＋トウモロコシ	魚料理
フライパン	魚（どれでも）＋パンの実	魚料理
フライパン	魚（どれでも）＋クルミ	魚料理
フライパン	魚（どれでも）＋キノコ	魚料理
フライパン	魚（どれでも）＋ハーブ	魚料理
フライパン	魚（どれでも）＋薬草	魚料理
フライパン	大魚＋ハーブ＋ミルク	スペシャル魚料理
フライパン	卵＋ミルク（どれでも）＋パンの実	ホットケーキ
フライパン	ふわふわパン＋トマト	サンドイッチ
フライパン	ふわふわパン＋卵	サンドイッチ

※表にあるもの以外の組み合わせは、すべて失敗料理

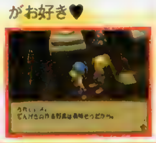
あの人に気に入ってもらえるものは!?

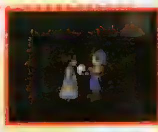


お役立ち情報3

町の人にプレゼントしたいと思ったとき、何をあげるべきか悩んだことはないかな？ できれば、気に入ってもらえるものを贈りたい。ということで、以下の表を参考にしてほしい。

▼女の子はフルーツがお好き♥

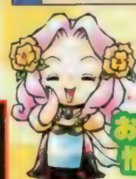




▲卵は誰にでも喜ばれるぞ。

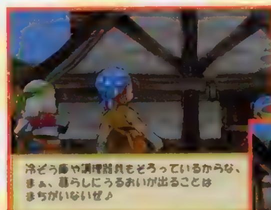
キャラ名	好きなもの	嫌いなもの
ライラ	ピンクミントキャット草	草／失敗料理／飼い葉
サラ	クランベリー	草／飼い葉
ディア	ブルーベリー	草／飼い葉
ケティ	チーズ	草／飼い葉
ジーナ	大きな魚／卵	草
シン	魚料理	草／失敗料理／飼い葉
ハヤト	トマト	草／失敗料理／飼い葉
ルーン	卵料理／鉱石類	草／失敗料理
カザン	甘いもの／ケーキ	草／失敗料理／飼い葉
ティム	卵／チーズ	草／失敗料理／飼い葉
ウォール	料理全般	草
ウッド	鉱石類	草／失敗料理
ロナルド	料理全般	草／失敗料理
マーサ	特製チーズ／特製チーズケーキ	草
バジル	薬草／ハーブ	草／失敗料理
デビッド	キノコ	草／失敗料理／飼い葉
エボニー	キノコ	草／失敗料理／飼い葉
フラット	キノコ	草／失敗料理／飼い葉
女神	野菜キノコ	草／失敗料理／飼い葉

かせいだお金でさらに住みやすく！



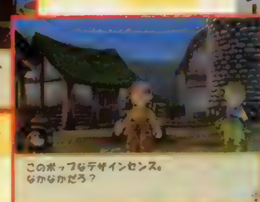
お役立ち情報4

作物や卵、ミルクを売ったお金で、住んでいる家を増築することができる。お風呂＋トイレ＋調理器具類がついたデラックスな台所を増築するには8000G、かわいい犬のための犬小屋には5000Gかかる。どちらも毎日の暮らしにうるおいを与えてくれるだけに、がんばってかせいで、ぜひ増築しよう。



▲山に住んでいる大工さんたちに頼めば、あっという間に増築してもらえるのだ。

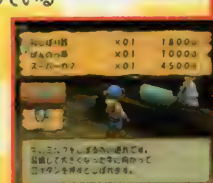
▼犬にも、専用の小屋を。ちなみに雨の日は自分の家に入れてあげないと病気になるぞ。



道具屋さんで売っているアイテムをCHECK！

ルーンが経営する道具屋さんは、農作業に役立つ道具はもちろんのこと、特別イベントを進めるために必要なアイテムを売っていることがある。農作業を効率よくさせる「スーパーカマ」や、牛を飼った場合に必要な「ブラシ」や「乳しぼり器」などのほかに、魚がよく釣れる（かもしれない!?）「スーパー釣り竿」などがあるぞ。

▼店頭に並ぶ商品はゲームの進み具合によって変わる。





▲役立つグッズで快適な毎日を！

PS ワンピースマンション

「ストーリーモード」の1周目クリアで満足しちゃダメ！ 2周目以降は今回でバッチシ!!

発売中 PZG	▶¥5,800 ▶カプコン
	▶MC(1ブロック)、携帯電話接続ケーブル対応

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回紹介している、ストレスがたまると周囲の部屋を巻き込んで爆発する住人（長ったらしいので、以下・人間爆弾くん）を犯罪5の撃退に使う戦法は、「エンドレスモード」の攻略にもオススメ。ただし、人間爆弾くんが爆発すると、当然のごとく罰金が生じるので連発させるのは厳禁。とにかく、ウザったい犯罪5をまとめて撃退したい人は、この戦法を試してみましょう。あなたが使った人間爆弾くんのご冥福をお祈りします。アーメン。（りょう）

「ストーリーモード」2周目突入！ クリアのためのポイントをチェック!!

「ストーリーモード」を1回クリアすると、ポルポ編の2周目と、プチカが管理人となるステージが出現する。今回は、それぞれの2周目までの難関ステージを解説するとともに、イヤ～な特性を持つ住人も紹介。まずは、下の写真で配置の基本を覚えよう。



◀水平方向にはストレスを与えない住人を横1列に1マス分あけて配置。この配置だと住人同士でストレスを与え合わずにすむ。



▶ストレス系住人の配置パターンその2。垂直方向にはストレスを与えない住人は、縦1列に1マス分あけて配置すればOK。

要注意住人リスト

こんなにヤバイヤツらがいた！

この11人は、周囲の住人を状態異常にしたり、ストレス爆発時に周囲の部屋を攻撃（爆発＆火災発生）する住人。まるで犯罪5（ファイブ）のような特性を持つ彼らだが、この特性を逆手にとれば、犯罪5を「病気」にして一方的に攻撃したり、爆発するときに道づれにしたりと、大活躍が見込める！ 要は使い方しだいなのだ。

図の見方：図の中心から 爆…爆発、故…故障、火…火災、病…病気の、各状態異常を周囲の部屋に与える。

P－6

げんかい時			爆発時		
故	故	故	爆		爆
故		故			
故	故	故		爆	

「げんかい」になると全方向のロボットを「故障」に。

デルミィー

状態異常時		
	故	
故		故
	故	

ストレス方向にいるロボット系住人を「故障」に。

エニマック

爆発時		
爆	爆	爆
爆		爆
爆	爆	爆

爆発時に、周囲全方向の部屋も一緒に爆発させる。

P－9

爆発時		
	爆	
爆		爆
	爆	

爆発するときに上下左右の部屋を巻きぞえにする。

P－10

爆発時		
爆		爆
爆		爆

爆発時に周囲4方向の部屋も一緒に爆発させる。

P－11

爆発時		
	爆	
爆		爆
	爆	

爆発するときに上下左右の部屋を巻きぞえにする。

ギガンテス

爆発時		
爆	爆	爆
爆		爆
爆	爆	爆

爆発時に、周囲全方向の部屋も一緒に爆発させる。

王さん

爆発時		
	火	

爆発するときに上の部屋に「火災」を発生させる。

ピエリ

爆発時		
火		火

爆発時に左上＆右上の部屋に「火災」を発生させる。

ソダイゴロ

状態異常時		
病		病
病		病
病		病

ストレス方向にいる住人を「病気」状態にする。

ピピン

状態異常時		
病	病	病
病		病
病	病	病

周囲全方向の住人を「病気」状態にする。

ポルポ編・プチカ編の難関ステージをワンポイント攻略

ステージ7の2周目は、マップが1周目と異なるため、開始直後のベストな初期配置を紹介しておく。なお、その他のステージの配置は、Vol.181で紹介したものを参考に。

STAGE3

条件 ポルポ編2周目●12階に4部屋作る／プチカ編2周目●12階に5部屋作る

縦＆横一直線の配置で最速クリア！

まずは、縦配置で11階まで部屋を積み上げる（縦配置の代わりにエレベーターでも可）。その後、12階に横配置で4部屋（5部屋）作ろう。



◀このカコミ内の3人は、ストレスを与え合わない住人にすること

STAGE4

条件 ポルポ編1＆2周目●30部屋作る／プチカ編1＆2周目●35部屋作る

「マヒ」は回避、「火災」は利用せよ！

ボスは全キャラ中で唯一、マヒ攻撃を仕掛けてくる。「マヒ」になった住人を入れ替えつつ、素早く倒そう。



◀ほっとくとボスを攻撃中の住人全員が「マヒ」状態になる。



◀マップ下半分は縦配置、上半分は横配置で部屋数を稼ごう



▼王さんやピエリが爆発時に発生させる「火災」で攻撃する手もアリだ。

STAGE5

条件 ポルポ編2周目●30部屋作る／プチカ編2周目●35部屋作る

難易度高し！ 住人の配置しだいで一発逆転も!!

マップの横幅が狭いうえ、要注意住人（住人リスト参照）が多数登場するため、油断していると即ゲームーオーバーに。とはいえ、エニマックなどで、犯罪5の部屋をまとめて爆発させることを狙っていけば、ピンチからの一発逆転も可能なのだ。



◀デルミィーとP-6を隣接させるのは厳禁「故障」が多発するぞ

▼デルミィー以外の住人で縦配置を作り、部屋数を増やしていこう。





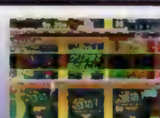
▲爆発寸前のエニマックを犯罪5の隣に配置して、犯罪5をゴッソリ撃退！

STAGE6

条件 ポルポ編2周目●50,000ドルためる／プチカ編2周目●60,000ドルためる

契約満期ボーナスを狙え！

初期からいる住人を2年間住まわせ、そのボーナス金2,000ドル×人数分でクリアを狙おう！



◀初期住人だけは、絶対にストレス爆発させないようにしよう！

STAGE7

条件 ポルポ編2周目●40部屋作る／プチカ編2周目●45部屋作る

横配置で部屋数を稼げ！

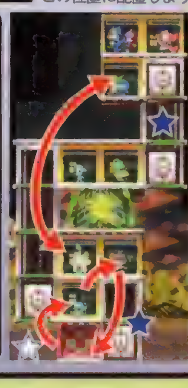
2周目からはマップが縦長に変化し、難易度もアップ。このマップで部屋数を稼ぐには、1～7階ぐらいまでは部屋をスキマなく作り、アイちゃんやP－6などを配置。そして8～18階には、横配置で部屋を作ればOK。



◀マップ上方の横配置部分。ガルチャンコは、この位置に配置しよう。

初期配置をこの形に！

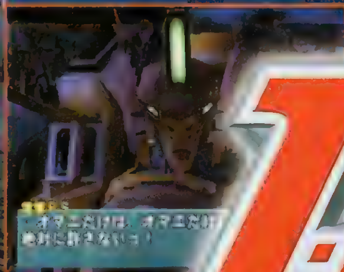
← …移動
↔ …入れ替え
★ …エレベーター設置
☆ …エレベーター撤去





電撃攻略王 牧場ライフも電撃があればもう安心!
『ぼくもの3』がバッチリわかる!
●心やさしい村人たちとの物語を大紹介!●
ぼくじょうものがたり
牧場物語3
ハートに火をつけて
公式攻略ガイド
『牧場物語3 電撃オリジナルメモリーカードシール』がふろくだよ
PS2 電撃PlayStation特別編集
定価:本体950円+税
好評発売中!!
©2001 MARUCOME / Victor Interactive Software Inc.
電撃攻略王 7月の新刊
大人気美少女ゲームと同時発売の最速攻略本が登場!
●キャラ&イベントグラフィックも盛りだくさん! ●全キャラのエンディングまで完全ルート掲載! ●CGイベント入手ナンバーもバッチリ!
MissingBlue公式攻略ガイド
PS2 電撃PlayStation&電撃G'sマガジン特別編集 定価:本体1,200円+税
7月26日発売
©2001 TONKINHOUSE illustration:渡辺明夫
発行■メディアワークス 発売■角川書店
http://www.mediaworks.co.jp/
商品はお近くの書店でお買い求めください。
その他購入方法■書店ご不便の際は「直接読者」係 TEL03-5280-7588 または、メディアワークスのホームページをご利用ください。





機甲兵団 J-PHOENIX

ジェイ・フェニックス ™

ついにあのPFが姿を現す!!

隠しPF大公開&最終ステージまでを大攻略!!



▶メイドファン[illegible]なら誰でも使いたいPF、ありすも、ついに入手することができるぞ。

いよいよ発売された『J-PHOENIX』！ 今回は、一気に最終ステージ＋隠しステージの攻略と、隠しパーツの入手条件をお届け!!

さまざまなパーツを組み合わせることで、パンツァーフレーム（以下、PF）と呼ばれるロボットを作って戦う、『J-PHOENIX』。今回は、ストーリーモードを最終ステージまでワンポイント攻略していくぞ。また、以前に紹介したアポロンとありす、2体のPFの入手条件が判明したので、その入手方法も合わせて紹介しよう。



◀ついにアルサレア帝国とヴァリム共和国との最終決戦が始まる！

PS2 ACT	機甲兵団 J-PHOENIX	発売中	▶タカラ ▶¥6,800 ▶MC2（60KB以上）

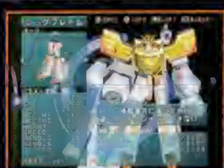
隠しPF2体の入手法

ストーリーモードをプレイするだけでは登場しない、レアパーツの存在が判明したぞ。入手できるパーツは、PFのフレーム（ヘッド・メイン・アーム・レッグ）が2体分と武器が3種類だ。以下で、その入手条件を公開するぞ。

驚異的な性能を誇る謎のPF! アポロン

入手条件
ストーリーモードを20話までクリアすると、アポロンのフレーム一式と、X・ハンマーを同時に入手。

アルサレア第2研究所の地下から発見された謎の機体。設計思想がほかのPFとは大きく異なり、人型の頭部や獅子型の胸部を持っている。その性能は、ジャンプ力や歩行速度こそ低いものの、敵の攻撃を受け止められるだけの強靭な装甲と耐久力を誇っている。また、敵との距離に合わせて使える強力な武装が揃っているぞ。遠距離の敵には肩のガトリングでけん制、中距離の敵はカイザーナックルで吹き飛ばし、接近した敵は、X・ハンマーでたたきつぶそう！



◀最大積載量の多いレッグは使いやすいぞ。

APOLON



武器：X・ハンマー
巨大な質量で敵のPFをたたきつぶす超重兵器。驚異的な破壊力を持つ反面、その質量の高さから、並のPFでは装備することができない。最大積載量に余裕がある重PFに装備させよう！

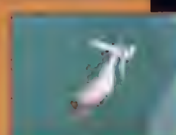


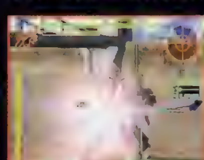
見た目に反して強力なPF ありす

入手条件
20話をクリアしてからカスタムPFで百機斬りをし、50機以上撃墜。フレーム一式とアシッドスプレー、デッキブラシを入手。

メイドの外見をした女性型PF。一見軽量型に思えるフォルムから、高機動性が期待されるが、実際はその機動力よりも並のPFをはるかにしのぐ防御力に驚かされる。アシッドスプレーで敵をけん制しながら近づき、デッキブラシの一撃をたたき込め!!

武器：アシッドスプレー
無数の酸の泡で敵を攻撃。しかし、射程距離が短いので、接近する必要がある。





◀リーチが短いので、素早く接近しよう。

ALICE



武器：デッキブラシ
剣として使うこの武器は、地面を水平になぎ払うように振るので、広範囲の敵にまとめてダメージを与えられるぞ。



全20+1ステージで入手可能なパーツを完全掲載!

中盤以降に開発できるパーツは、汎用性に優れ、なおかつ強力なものばかりだ。今回は21面までに入手可能なパーツをすべて公開するので、カスタマイズの研究に役立ててほしい!



◀すべてのパーツを手に入れることで、最強のPFにまた一歩近づけるぞ。

ステージ	1	2	3	5	6	7	8	9
ヘッド	−	ヌエ	−	JF量産型/イリア	ヤシャ/ロキ	タルカス	JP	JB
メイン	−	ヌエ	−	JF量産型	ヤシャ	タルカス/ロキ	JP	イリア
アーム	−	ヌエ	−	JF量産型	ヤシャ	ロキ	JP/JG	タルカス/イリア
レッグ	−	ヌエ	−	JF量産型	イリア	ヤシャ	JP	タルカス
兵器	−	Gランチャー	カタナ/SG	SMG/SPR	レーザーピストル	バズーカ	レーザースピア	−
肩兵器	−	ウイング	モーターキャノン	ガトリング	MLRS	スパイダー/CKB	レールキャノン	−
ジェネレーター	−	ヌザ	−	−	ルーフ	マクリル	ディアン	ゴヴニュ
ブースター	−	−	オイガス	オガム/オグマ	−	−	ヴァハ/ボアン	ヴァハG
WCS	−	−	プラトー	シラー	テオフィルス	マウロリクス	ジャンサン	ラモントL/P改
レーダー	−	エンケラ	−	テレスト/ディオーネ	ヘレーネ	フェーベ	−	DR/テレスト2
アーマー	ウルク	−	−	−	ウル	ニブル	ラルサ	−
パワーユニット	−	トリグラフ	−	−	スヴァロヴィチ	ヤロヴィト	−	−
レッグモーター	−	ヴォーロス	−	ストリーボグ	−	ダージボグ	−	−
冷却材	アマルテア	−	−	レダ	−	リテシア	−	シノーペ

※シナリオ4と10は入手パーツなし

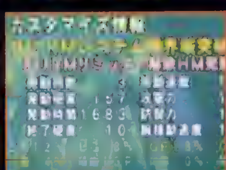
ステージ	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
ヘッド	JG	ヴェタール	JC	サーマルヘッド	ライトヘッド	サイト強化ヘッド	オードリー	ロック強化ヘッド	低EPヘッド	−	−
メイン	JB/JG	ヴェタール	−	JC	ライトガード	−	オードリー	サーマルガード	−	−	−
アーム	−	ヴェタール/JB	JC	−	−	−	オードリー	イリアα	−	−	−
レッグ	ロキ	ヴェタール/JB	フロッグ	JC/JG	−	−	オードリー/超LL	−	スリッド	−	−
兵器	クラブ	パイルバンカー	FM/カタール	KK/Lマシンガン	IS/Lカタール	パンツァーシュレック	バスターランチャー	−	レディーレイピア	−	ミチザネ
肩兵器	−	SC/SS/FK	AAFミサイル	キャノン/ミドルフレア	対PFミサイル	高熱照明弾	−	ニアフレア/ファーフレア	−	−	−
ジェネレーター	−	−	ダグザH	−	ヌザ2	−	ルーフX	アン	ディアL	−	−
ブースター	−	ミディー	オイガスJ/オガムSP	−	−	ボアンΣ2	−	−	オグマL	−	−
WCS	−	シラー2/オフィル	−	ウロリク	−	ジャンD	−	−	シラー3	プラトーW	−
レーダー	ヘレーネ2/ミマス改	−	−	−	フェーベα	−	エンケラA	−	−	−	−
アーマー	エリドゥG/ウルG2	−	−	ラルサ2	−	−	−	ラルサJ	−	−	−
パワーユニット	ルエヴィト	Vα/ヴィト試験型	VV/リグラフQ	−	−	ロヴィットS	−	エヴィトH	−	−	−
レッグモーター	ホルス	−	ベルーン2/SΣ	−	ホルス改	ヴォーロスβ	ダージボグα	−	−	−	−
冷却材	メティスβ	−	レダ改	リテシア2	シノーペ改	−	−	−	−	−	−

Check Point ハイパーモードを活用して戦え!

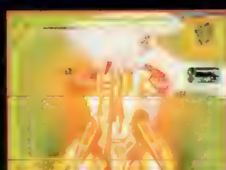
ステージ10をクリアすると、ハイパーモード（以下、HM）が使えるようになる。HMを発動するためには「すべてのパーツが規格どおりの装備になっている」「フレームが4種類同じもので揃っている」「BURM稼働率が限界域を突破している」のいずれかの条件が揃わなければならない。HMを発動すると、一定時間すべての能力が大幅に強化される。しかし、発動前後にスキがあるので、使うときは敵との距離に注意!

ハイパーモード使用時の注意点

1. [illegible]
2. 発動硬直時間は短いほどよい
3. 発動時間は長いほどよい
4. [illegible]



◀HM発動性能は、パーツの組み合わせによって大きく変化するぞ。



◀HM発動性能をより引き出せるようにカスタマイズしよう。

電撃攻略班開発オリジナルPFはこれだ!!



電撃攻略班の知力を結集して作り上げたPFがこれだ! BURM稼働率も310%と高く、さらにHMも非常に高性能となっている。HM発動時は、敵の攻撃を食らっても、ほとんどダメージを受けないぞ。



◀キミはこのPFを使いこなせるか!?

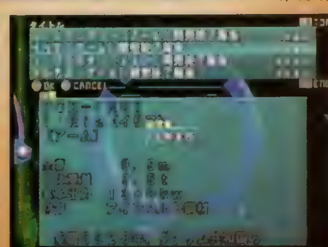
部位	パーツ名	部位	パーツ名
ヘッド	アルサレアGS	ジェネレーター	ディアン
メイン	アルサレアGS	ブースター	ヴァハG
アーム	Jブラスター	WCS	プラトー
レッグ	アポロン	レーダー	ヘレーネ
左手兵器	ショットガン	アーマー	ウルク
右手兵器	ショットガン	パワーユニット	トリグラフ
左肩兵器	ウイング	レッグモーター	ダージボグ
右肩兵器	ウイング	冷却材	レダ

Check Point まだまだある!? 隠しパーツの数々

「全21のステージをクリアしたら、すべてのパーツが開発可能になっている」と、思いがちだが、ここで開発状況画面を表示させてみよう。なんと、まだまだ開発プランが提案されていないマークが無数にあることが確認できるのだ。と、いうことは、上で紹介した以外にも、まだまだパーツが隠されている可能性がある。その入手条件は現在のところ不明だが、資金稼ぎのためにシナリオモードをプレイすれば、何かがわかるかも!?



◀これまでに入手した以外に、新たに入手できるパーツはいったいどんなパーツなのか? また、どれだけの性能を持っているのか?



◀開発するためには、ラボからのメールがなければ不可能だった。と、いうことは、やはり隠しパーツはストーリーモードに!?

表内の省略について【ヘッド、メイン、アーム、レッグ】JF：Jファー、JP：Jフェニックス、JB：Jブラスター、JG：Jグラ・プラー、JC：Jキャノン、超LL：超軽量レッグ【兵器】Gランチャー：グレネードランチャー、SG：ショットガン、SMG：スマートガン、SPR：サーマルプラズマライフル、FM：フローティングマイン、KK：カイザーナックル、Lマシンガン：レーザーマシンガン、IS：インパルススピア、Lカタール：レーザーカタール【肩兵器】CKB：クラッカーボム、SC：スライスカッター、SS：Sショット、FK：フライキラー【WCS】P改：プラトー改【レーダー】DR：ディオーR【パワーユニット】Vα：ヴァントウィα、VV：ヴァロウィチ【レッグモーター】SΣ：スィリーΣ

最終ステージまでをワンポイント攻略!!

アルサレアとヴァリムの戦いを、物語にそってミッション形式でこなしていくストーリーモード。ヴァリムが大型ＰＦであるギガンティックフレーム（以下、ＧＦ）を実戦投入したため、戦争は激化の一途をたどる。そこで、今回も前回にひき続き、11話から最終話までをワンポイント攻略していくぞ。後半は決められた時間戦い続けなければならないミッションが多いので、キミの腕が試されるぞ。

20ステージをクリアするとこんなオマケが!

通常の20ステージをクリアすると、なんとオマケステージの21話が出現するぞ。このオマケステージは、新たなキャラも登場する番外編のようなもの。なお、オマケステージでは自分の使う機体はカスタマイズができない！　しかも登場する敵はかつて主人公たちを苦しめた強敵タルカス。苦戦は必至だ!!



▲たった１機で強敵に挑むことになる。キミは生き残ることができるか!?



サリア
アイリにあこがれてパイロットを目指す女の子。21話で特別にオペレーターを務める。

第11話　シャトルベースを死守せよ!

出現数	ヌエ×無限　イリア×無限
クリア資金	78,000

敵の攻撃を防ぎきろう！

シャトル発射までの3分間、敵の攻撃からシャトルを守りきらなければならない。だが、敵は無限に出現するので、シャトルがダメージを受けないように、速攻で破壊していこう。シャトルの裏側に敵が回り込んでいることが多いので周辺をまんべんなく警備！



▼シャトルは自機の攻撃に対しても当たり判定がある余計なダメージを与えないように。



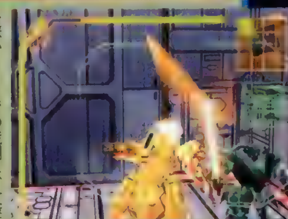
▲シャトルが破壊されないように、シャトルに近い敵から優先的に倒そう。

第12話　ミサイル衛星侵入作戦

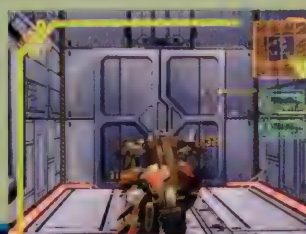
出現数	ヌエ×3　砲台×8
クリア資金	82,000

敵を全滅させよう！

ミサイル衛星の奥に時限爆弾を仕掛けるミッション。時限爆弾を設置したあとは、制限時間内にスタート地点に戻らなければならないので、目標地点に向かう途中で、敵のＰＦを先に全滅させておいたほうが確実に脱出できるぞ。



▼狭いところでの戦闘は、攻撃を回避しにくい。早めに広いところへ移動しよう。



▶扉の向こうに敵がいるかどうか、確認しながら進もう。



◀スタートボタンでマップを確認しながら脱出だ！

第13話　ミラムーン空輸部隊奪還作戦

出現数	BR×2　砲台×5　ヌエ×3
クリア資金	71,000

足場を確認しながら攻撃！

9話と同じく空中での戦闘のみ。バスターランチャー（ＢＲ）や砲台は同じ飛行機に飛び乗って攻撃すればＯＫ。敵ＰＦと戦うときは、やはり飛行機の上で狙撃するのが安全かつ確実だ。無理に空中で戦うと、敵の攻撃を受けて落下してしまうぞ。



▲見晴らしのよい飛行機の上から、確実に攻撃。敵の攻撃は、垂直ジャンプでかわすと、落下しにくいぞ。

▼空中戦を挑むのであれば、墜落しないためにも敵より高い位置から攻撃するように。

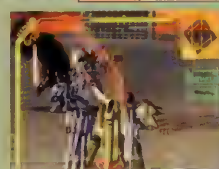


第14話　孤立無援の恐怖

出現数	Ｊファー・カスタム×2　Ｊファー×2
クリア資金	62,000

カスタマイズで楽勝！

味方が敵になってしまうのだが、あせることはない。味方と言っても、ＪファーとＪファー・カスタムのみ。武装もレーザーソードやサブマシンガンといった基本的な装備ばかりだ。ここまでにしっかりとカスタマイズしていれば、まず敗れることはないだろう。



▼敵は飛行能力が低いので、空中から狙撃するのも手だ。しっかりと狙いを定めよう。



▲レーザーソードはそれなりに攻撃力が高いので、しっかり避けよう。

第15話　グリュウ、再び!!

出現数	ヌエ×3　ヤシャ×1
クリア資金	78,000

障害物を壁にして、敵の攻撃を封じ込めよう

序盤はヌエ3機と戦うことになるが、このステージには障害物が多いので、物陰から攻撃しよう。ヤシャもサブマシンガンを多用してくるので、ダメージを蓄積させないように、ヤシャとも物陰から戦おう。



▲障害物の横から敵の様子をうかがいつつ攻撃していくようにしよう



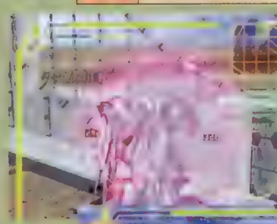
◀逆に、障害物で自分の視界を狭めないようにすることも大事臨機応変に対処しよう。

第16話　血に染まる天使

出現数	オードリー×1　Ｊファー×3
クリア資金	87,000

遠距離からの射撃で倒せ！

最初に戦うのは、またも味方のＪファー。ビームソードを食らわないように遠距離からの射撃を行えば簡単に倒せるぞ。問題は、そのあとのオードリーだ。スピードが速いうえに、耐久力も高いため苦戦する。ただ、射撃武器がレーザーピストルなので、遠距離での攻撃力は決して高くない。あらかじめ、自分の機体の運動性を高くなるようにカスタマイズして、バックダッシュしながら射撃すれば、楽に倒せるぞ！



◀橋の上は狭いので、戦闘が始まったら、すぐに橋の下に飛び降りよう。



▶オードリーはこちらに向かって突進してくる。追いつかれないようにしよう。

第17話 潜入！基地爆発0秒前！

出現数	イリア×2 ジェネレーター×3 砲台×6
クリア資金	85,000

短い時間で素早く脱出！

第12話同様、敵基地内部に侵入し、今度は基地内部に設置されたジェネレーターを3機破壊することが目標。もちろん、ジェネレーターの破壊後は基地からの脱出がクリア条件となる。そこで、あらかじめ3機のジェネレーターを破壊する前に、敵を全滅させておこう。狭い屋内での戦闘なので、地上での歩行速度や、旋回性能に特化した機体をカスタマイズしておいたほうが、戦闘が簡単になるぞ。ちなみに、今回の制限時間は2分間と、12話よりも短くなっているので、マップを見ながらあわてず確実に進み脱出しよう。

▼これがターゲットのジェネレーター。通常攻撃で破壊可能。3機すべてを探し出して破壊してしまおう！





▲イリアの運動性能はかなり高め。油断すると、一瞬で視界から消えて、背後から攻撃されるぞ。

第18話 鋼鉄の雨作戦

出現数	ゼクルヴ×1 ヌエ×2
クリア資金	88,000

まずはGFから片付けろ！

2分間生き残ればクリアとなる。一見簡単そうに見えるのだが、このマップにはなんと、8話ボスのゼクルヴがいるのだ。8話と異なり地形が若干複雑なため、テレポートされると、見失いやすい。幸いなことに、ヌエと異なり1機だけなので、まずはこいつから片付けてしまおう。開始と同時にまっすぐ進んで渓谷を越えて、反対側の平原でヌエと戦い続けよう。すると、アイリたちが勝手にゼクルヴを倒してくれる。安全にクリアしたいならば任せてしまうのも手だ。



▲ゼクルヴを破壊したら、あとは生き残ることだけを考えよう！





▲▶ゼクルヴと戦うならば、ゼクルヴを見失わないように。あとはミサイル撃墜可能なWCSがあれば、より確実だ！

第19話 フェンナの演説

出現数	ヌエ×無限 ロキ×無限
クリア資金	90,000



▲スタート地点すぐ右のビルの上でも、十分に対応できるぞ。

なるべく楽してクリア！

このミッションの制限時間は9分とかなり長い。正面から戦うと撃破される危険性があるのでビルの上で待機しよう。敵は高いところには登ってきにくいので、こうすればダメージを受けにくい。あとは、レーダーを見ながら敵が登ってきたときだけ攻撃すればいい。



▶完全に安全とはいえないので、敵が近づいたときに、素早く対応できるように。



▲敵が近づいたら、味方の応援が来る前に倒さないと、敵も集まってきてしまう。

第20話 アルサレア戦役

出現数	キシン×16 オニ×1
クリア資金	99,000

全力で敵の攻撃を回避！

最終決戦になって、敵はいよいよ新型ＰＦを投入してくる。移動スピードも攻撃スピードも遅めだが、近距離戦での攻撃力は高いので、遠距離から確実にしとめるように。オニは移動力も攻撃力も高いので、一定の距離を保ちながら、攻撃するようにしよう。



◀周りには盾となるような障害物はない。常に動き回って、敵からの攻撃を受けないようにしよう。

▶オニはショットガンも持っているので、回り込むように動いていないと、攻撃をくらってしまうぞ。





▲オニの攻撃力は凄まじい。序盤はとにかく逃げ回りつつ戦おう。

第21話 凸凹コンビの初作戦！

出現数	ヌエ×2 タルカス×3
クリア資金	60,000

ビームソードをうまく使え！

最初に現れるヌエ2体は、基地の入口付近から狙撃しよう。敵の弾が飛んできたら、素早く壁の裏側に隠れれば、ほとんどダメージを受けずに倒せるぞ。ヌエを倒したら、いよいよタルカスとの戦いだ。基地の外で戦うと、思わぬ方向からバズーカを食らって倒れ、その間に移動されてタルカスを見失ってしまう。そこで、基地の中でタルカスが来るまで待とう。タルカスは耐久力が高いので、相手の攻撃のスキにビームソードで攻撃だ。



▲入口の近くから、コソコソとヌエを狙い撃ちしよう。このあとにひかえるタルカス3機との戦いの前に、ムダにＨＰを減らさないように。

▼ダウンから起き上がってすぐは敵の方向がレーダーでしか確認できないために見失いがち。背後からの攻撃が怖いので、基地の外で戦うときは、基地の外壁を背にして戦うといいぞ。





▲タルカスがクラブを空振ったときがチャンス！ 一気に間合いを詰めて、ビームソードで、渾身の一撃をたたき込め！

自分で描いたラクガキが







勝ち気で現実主義のパートナー

ちょっぴりドジなヒバナの弟分

ノートに描いた〝ラクガキ〟が、立体化して動き出す新感覚RPGが誕生！　自分の描いたラクガキが動いたら……そんな誰もが幼い頃に見た夢を、タイトーの新ブランド「ガラクタスタジオ」が実現。初めてゲームを見たときの感動に再び出会える。それが『ラクガキ王国』だ。

ガラクタスタジオ GARAKUTA-STUDIO™

PS2 RPG ガラクタ名作劇場 ラクガキ王国

12月（予）	▶ガラクタスタジオ／タイトー
	▶価格未定
▶MC2（KB数未定）USBマウス対応	

ヒバナ

主人公のパートナーで12歳。育ての親であるガリレオ夫妻の忘れ形見である少年・タローと一緒に、ガラクタ市場の近くの空き地で暮らしている。性格は勝ち気で現実主義な一面も。

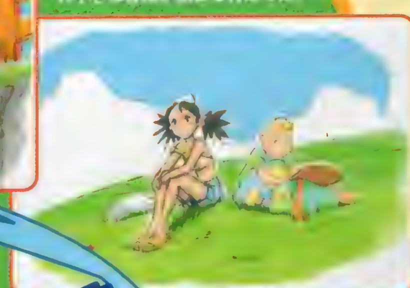
タロー

ヒバナの育ての親・ガリレオ夫妻の１人息子で、ヒバナの弟のような存在。ドジばかりしてよくヒバナに怒られている。将来の夢は、世界中を旅しながら行方不明の父を捜すこと。

STORY

小さな商業町・ガラクタ市場。そこからほど近いところにある美しい空き地で、主人公は目覚める。するとどこからともなく天使・ペンジェルが現れ、主人公に「カタチを描けばそれがアナタを導く」と告げるのだった。さっそく地面にカタチを描くと、それは動き出す。しかしカタチは勢いあまって崖に落ちそうになり、危ないところをヒバナに救われるのだった。その後、主人公はペンジェルをヒバナとタローに貸したことをきっかけに、3人の仲間になる。こうして3人の小さな冒険が始まるのだった。





ガラクタ名作劇場 ラクガキ王国™

らくがきおうこく

活躍する新感覚RPG!!

描いたラクガキがそのまま3Dのキャラになる！

本作は、ラクガキノートに描いたラクガキが3D化して動き出すという、斬新かつ画期的なシステムを採用。プレイヤーが自由に描いたラクガキが、その形のまま立体化！　そして立体化したラクガキを、ギャラリーと呼ばれる闘技場で戦わせることができるのだ。さらに、自分の手で生み出したラクガキを、友だちと持ち寄って交換したり、戦わせることもできるぞ!!

1 ラクガキしたら…



▶まずは、ノートの上にペンジェルで思い思いの線を描く。1つの形を描き終えると…

2 立体化した!!



◀すぐに立体化！　しかも回転させて、どんな方向からでも確認できる。

3 いろいろなパーツを描いて



▶「しっぽ」などのほかのパーツもそれぞれ描いていく。もちろん色も変更可能だ。

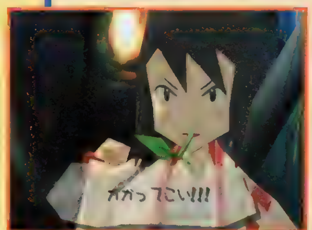
4 「ラクガキ」完成!!



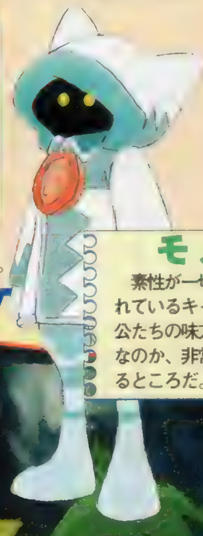
▲すべてのパーツを描き終えたらラクガキの完成！　自分だけのラクガキが誕生した感動の一瞬だ!!

注目!! 作ったラクガキはギャラリー(闘技場)で戦わせる!!

プレイヤーは、ラクガキを操る"クロッカー"。自分のラクガキを作ったら、ギャラリーでライバルのラクガキと戦闘させ、勝ち抜いていくのだ。バトルに勝つと、新しいパーツや色が描けるようになり、ラクガキを強化できる。



▲ギャラリーに登場するクロッカーたちは、個性豊かなキャラばかりだ。



モノ

素性が一切謎に包まれているキャラ。主人公たちの味方なのか敵なのか、非常に気になるところだ。

注目!! どのパーツを描くかでラクガキの技や能力が変わる！

ラクガキは「あたま」や「しっぽ」などのいくつかのパーツに分かれており、それぞれのパーツは完成したラクガキのパラメータに影響する。例えば「あし」を描くか描かないかで、ラクガキの素早さが変化するのだ。さらに、描いた形や色によって、ラクガキが習得する技も変化する。友だちや家族で自由に絵を描きながら、強いラクガキの形を探すのも楽しそうだ。



▶パーツの中にはラクガキに高い能力を与える"レアパーツ"もある。どうやって入手するのだろう？

自分だけのラクガキと一緒に戦うのだ!!



▲ラクガキが完成したら、ギャラリーで戦う！　より強いラクガキを目指して勝ち抜くのだ!!

アートディレクターは数々のジブリ作品を手がけた

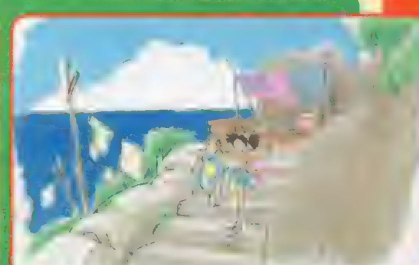
佐藤好春氏！

本作のアートディレクターは、数多くの名作アニメに携わってきた佐藤好春氏が担当。氏が生み出す柔らかなタッチの設定画は膨大な数にのぼり、温かさと懐かしさにあふれた「ラクガキ」の世界を作り出しているのだ。

佐藤氏が参加した主な作品

- ●スタジオジブリ作品
- 「魔女の宅急便」（原画）
- 「となりのトトロ」（作画監督）
- ●日本アニメーション作品
- 「愛少女ポリアンナ物語」（キャラクターデザイン・作画監督）
- 「ロミオの青い空」（キャラクターデザイン・作画監督）
- ●ウォルトディズニー作品
- 「くまのプーさん」（レイアウト・原画）





イメージイラストは第5回電撃ゲームイラスト大賞〈金賞〉受賞作家の椎名優さんの作品です。



キミが光るとおもしろい！

世界はついに新たな世紀に突入した。
今、ここでは新しい才能の出現を
待ち望んでいる。
小説で、イラストで、コミックで、
光り輝くキミを颯爽とデビューさせよう！

◆主催：株式会社メディアワークス

電撃ゲーム小説大賞
電撃ゲームコミック大賞
電撃ゲームイラスト大賞

●賞／各部門共通

大賞(1点)＝正賞＋副賞100万円

金賞(1点)＝正賞＋副賞50万円

銀賞(数点)＝正賞＋副賞30万円

Illustration / You Shiina

キミよ光れ!! 第9回 電撃ゲーム3大賞

電撃ゲーム小説大賞

大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

◆募集内容＝ゲーム感覚にあふれた、オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリーほかジャンルを問わず。ただし、特定のゲームタイトルを想定したものは不可。未発表の日本語で書かれた作品に限る(他の公募に応募中の作品も不可)。

◆応募規定＝

【長編】＝400字詰め原稿用紙250～350枚。縦書き。

〈短編〉＝400字詰め原稿用紙40～80枚。縦書き。

作品に以下の1・2を明記した紙を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。ワープロ原稿可(ただし、フロッピーでの応募は不可。1P＝40文字×30行で印刷すること)。

1／タイトル、住所、本名、筆名、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募をしたのか、原稿枚数(ワープロ原稿、あるいは400字詰め以外の原稿用紙の場合は、400字詰め原稿用紙換算枚数も併記)。

2／あらすじ(800字以内)

●応募資格＝不問。

●選考方法＝

●2002年4月10日の締め切り後、1次～3次の3度の選考を行い、最終候補を選出する。

●2002年8月に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

◆選考委員(敬称略)

安田 均(作家)
深沢美潮(作家)
広井王子(作家)
佐藤辰男(メディアワークス社長)
鈴木一智(電撃文庫編集長)

電撃ゲームイラスト大賞

大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどで起用されます。

◆募集内容＝ゲーム感覚にあふれた、未発表(他の公募に応募中の作品も不可)のオリジナル作品。

◆応募規定＝B4のカラーイラスト2点とB5サイズのモノクロイラスト5点を1セットにして応募すること。表現方法(彩色、画材など)は自由。CGも含む。CGの場合には、使用パソコンとツール(バージョンも)、データディスクのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。

☆応募作品には、別紙にセットのタイトル、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、何を読んで応募をしたのかを明記して添付すること。作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること。

●応募資格＝不問。ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人。

◆選考方法

●2002年4月10日の締め切りの後、1次選考を行い、最終候補を選出する。

●2002年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

◆選考委員(敬称略)

天野喜孝(イラストレーター)
出渕 裕(メカデザイナー、イラストレーター)
衣谷 遊(漫画家)
鈴木一智(電撃文庫編集長)

電撃ゲームコミック大賞

大賞及び優秀作品は小社発行のコミック誌に掲載されます。

◆募集内容＝ファンタジー、SF、ミステリーなど、ジャンルを問わずオリジナルの未発表コミック。ただし、特定のゲームタイトルを想定したもの、および他の公募に応募中の作品は不可。

◆応募規定＝

●ストーリーコミックは4P以上を1本以上

●ギャグ・コメディなどのショートコミックは4P以上を2本以上

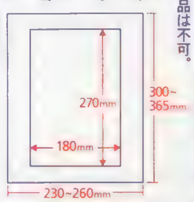
●4コマなどのコマコミックは6本以上

●原稿のサイズはタテ270ミリ、ヨコ180ミリ

●B4サイズの画用紙かケント紙を使用すること。カラー原稿も可。ただし、薄墨は不可。

●デジタル原稿も可。ただし、使用パソコンとツール(バージョンも)、データディスクのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。

●作品に、タイトル、原稿枚数、住所、本名、ペンネーム、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募したのか、を明記した紙を添付して応募すること。



◆応募資格＝不問。

◆選考方法＝

●2002年7月末の最終選考に向けて、2回の予選を行う。

●予選のスケジュールは以下の通り。

第1回締め切り2001年10月10日
(通過者発表予定、大王2月号〈12/21発売〉、ガオ！2月号〈12/27発売〉)
最終締め切り 2002年4月10日
(通過者発表予定、ガオ！8月号〈6/27発売〉、大王9月号〈7/21発売〉)

●2002年7月末に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

◆選考委員(敬称略)

永井 豪(漫画家)
うたたね ひろゆき(漫画家)
吉富昭仁(漫画家)
横澤 隆(月刊電撃コミックガオ！編集長)
梅沢 淳(月刊コミック電撃大王編集長)

◆特典・各予選を通過した最終候補には5万円の賞金を贈る。

応募の掟

◆あて先／〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
(株)メディアワークス『第9回 電撃ゲーム3大賞○○○部門』係

◆最終締め切り／2002年4月10日(当日消印有効)

◆発　表／2002年8月中旬より、以下の媒体にて発表する予定です。
「電撃」の各誌上
『電撃王』『電撃PlayStation』『電撃GBアドバンス』『電撃G'sマガジン』『電撃姫』
『月刊電撃コミックガオ！』『月刊コミック電撃大王』『電撃HOBBY MAGAZINE』『電撃hp』
メディアワークスのホームページ上 http://www.mediaworks.co.jp/
ラジオ「電撃大賞」(文化放送、ラジオ大阪、東海ラジオ)

※複数応募可。ただし、1作品ずつ(イラスト大賞は1セット)別送のこと。
応募作品は返却しません。
選考に関する問い合わせは不可。
※受賞作品の著作権(出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む)は、株式会社メディアワークスに帰属します。
※営利を目的とせず運営される個人のウェブサイトや同人誌等での作品掲載は、未発表とみなし、応募を受け付けます。
(掲載したサイト名または同人誌名を明記のこと)

電撃ゲーム小説大賞／第1次選考通過作品 115名 116作品

応募作品総数1647作品

●RISKY=BLADE～リスキー＝ブレード～／樋渡智也●青果実／たかやん中将●Lの系譜『す～ぱ～ひーろーばぁーじょん』／藤たかし●死神のロンド／平松純●壁上の王／藤村政憲●世捨て人／谷川真●蛇の刻印／山本瑶●エクスターミネーターA/B／高橋弥七郎●由比町五人官女／西脇半太郎●ダブル・イベント／香月優●WinterLife～神の玩具～／鎖宮瞳●我が町の吸血鬼／鈴木鈴●ツクモガミ／橋本佳典●奇天烈騎士団／鈴木拓也●group／藤田旬子●アンデッド・シティ／嶋田順一●魔法少女もどき／雲丸達也●まほうのかじや／朝倉聡美●ハニーマック／深井佑紀●イメージマスター／如月弐拾二●逢えて・・よかった／三樹あづみ●ガラスの泡／杜真人●イレギュラー・ダイナスト／麻生誉●金色の花／紺野由帆●e-on／なかやひろゆき●風と雨の神話／淡海雪●スピリチュアル・カタライザー／石神真帆●五行娘子隊ミズハ／東川敦司●憧れの闇闘士／川原明空●仔猫たちの二等辺三角形／野島けんじ●インヴァリアブル・ガーディアン／小暮雅夫●妖魔のビトレイヤル／有地命●ペット誘拐／東口あずな●ジャビエの旅人／瀬川弘和●笑顔が一輪-AftertheSaga-／田口仙年堂●遠きに光満ちて／小杉信太●青空の青の青さに／山原正義●真っ青な夏休み／杉山幸志●ワンス・アポン・ア・タイム・イン・スペース／寺田由人●渇望せし者／吉野秋人●魔天戦記／柴原恵也●魔族の石／中島晃●隣の宇宙人／竹内慶士●紫の目、紫の影／末上哲●スターサーヴィス五番目のアリス／天海七葉●暗号名スペード／梅鉢貴之●ハッカーズ・コード／鯨晴久●ボーイ・スカウト＝ブレード／樋渡智也●花色ドレスアップ／小町親一●ガブリエル＝エルフィン／髙橋慶樹●満州アンダーグラウンド／尾関修一●終の詩／柘植秀明●大唐風雲記長安の履児、虎の尾を履む／田村登正●ドラゴンキラー／猫児小判●日曜日／葉木良●継ぎの魔王／姫川唯志●じーちゃん・ぢぇっと！／はせがわけいすけ●雪は平等に降り積もる／吉田樹●みークルズサジェスチョン「ポリッシュアップルズ」／うえお久光●恋する箱娘たち／住吉璇兵衛神時●peaceoffate／古屋信幸●0／藤田旬子●本格推理委員会／小日向まさむね●背徳のアロマ／佐藤渚●丘の王と白い犬／田中一●黄昏通りにて／あかつきゆきや●糞神降臨／糞神教団日本支部訳者黒尻公士●fRiction／迷毅●すれ違い意識旅行／遠山駿海●夕日と月の物語／結崎仄●憑いて来ないで！／矢部豊●しきたり／茶摘茶●シャロンの行くところ／髙木俊太郎●ステーション"ライブラ"／神無和志●レディー・レフティー／宮門龍詩●月光缶詰工場／鈴木政雪●未来都市ヨコハマ／黒尻公士●ウロボロス／宮本一毅●誇り高き騎手道／松樹剛史●キャプテン！／山下泰昌●瞬きの冬～ひねくれた少年と落ちてきた雪女～／國廣裕充●銀の獣騎兵／ミカサトウマ●ぐるぐる渦巻きの名探偵／上田志岐●自殺互助会／山本哲也●嘘をつく女／椎名正●黒い翼／山川進●クロッシング・ウィル／若生祐希●THEGAME／水月朔夜●WHITESCARS～物語の傷痕～／杁世智伸●BuffaloQueen／野村純一●仮面の騎士ゾロ／義仲狛犬●ファースト・ウィザード／葵優一●マリオネットの子供たち／轍英朗●プラネタリウム／高瀬冬弥●クロス・クリムゾン／大崎皇一●サイコマンサー・サイコフィリア／譲葉規矩夫●クリスマスが祝えない!?／藤原詠也●REALQUEST／速美レン●無限大ゼロ／有沢まみず●わがままな女神／蛭田拓哉●夏休みは海賊を／夏村遙●MEMORY／涼見ハヤタ●雨とチョコレート／朝霞純●G.A.M.E,／石田弘●イデアーレ／広川若菜●雨の日は傘をさして／上田志岐●スパイク・ゲート／真坂かずよし●密約／瀬垣由維●遺伝子の夢と竜喰らい／祥裏洋平●憑かれ屋あかね／船瀬蓮●F・KISS／松尾典泰●星使い／観月刹那●世界の終わり／酒井章成●鬼道演義～シャーマニック・アポクリファ～／林直孝●初めての買い物／八薙玉造●白の迷宮／宮谷シュンジ

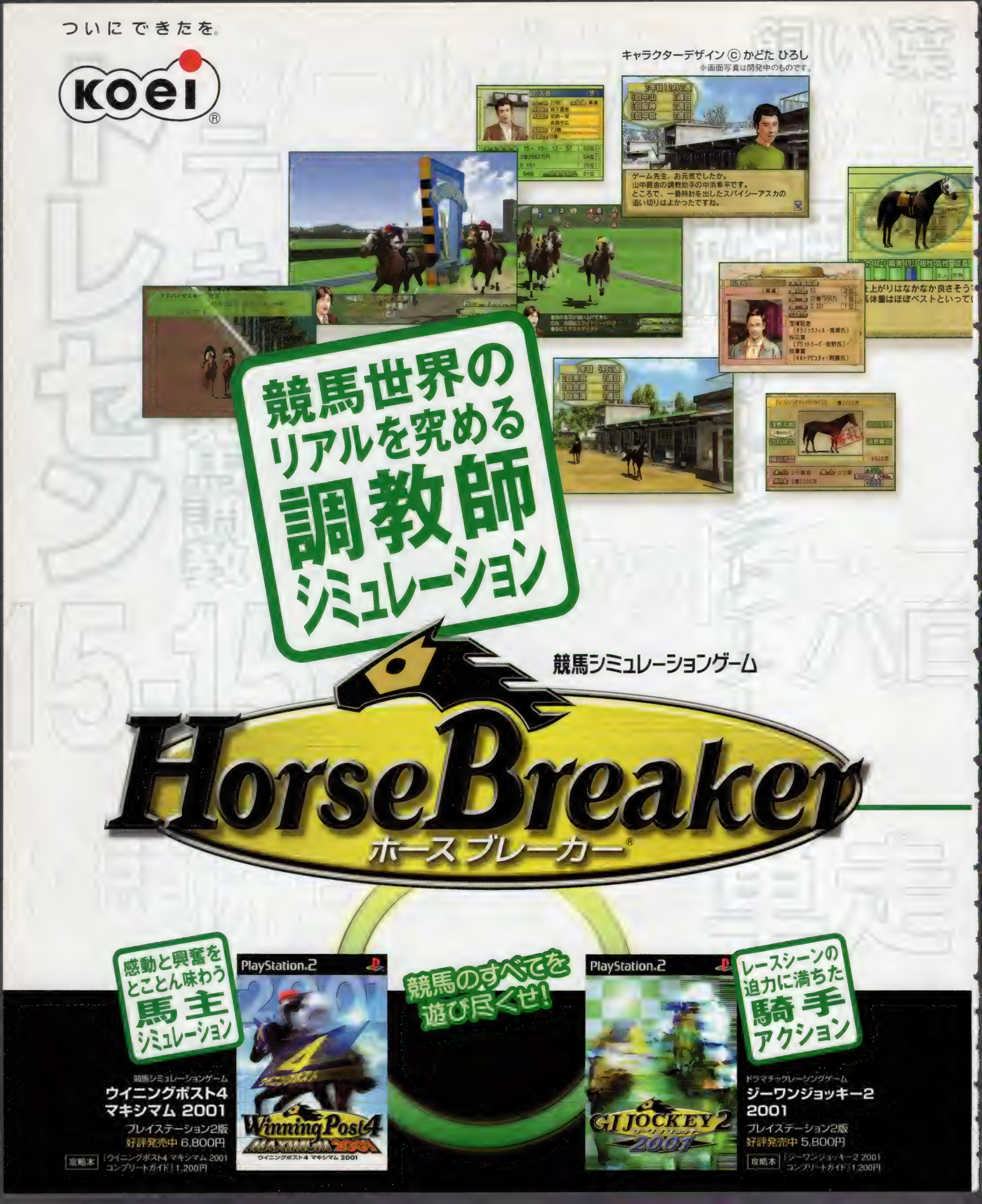


ついにできたを。
KOEI
DVDになって
アニメーションや
音声が大増量!
すべての女性に捧げる夢の恋愛SLG——
ネオロマンスゲーム
アンジェリーク 愛蔵版 トロワ
trois
●教官、協力者の登場シーンがアニメーションに! 画質も格段にアップ
●甘い囁き、もっと聞きたい!恋愛イベントの音声メッセージを大幅に追加
●6つの友情イベント/設定集、3Dライブラリを新たに収録
●OVA「白い翼のメモワール」のダイジェスト映像●上級者向け「チャレンジモード」●イベントカット機能
PlayStation®2 7/26発売 ●8,800円
愛蔵版 アンジェリークトロワ
初回限定パッケージ
「カードダスマスターズ」仕様のプレミアムトレカ(4枚)、
由羅カイリ描き下ろし特製カードが同梱!
同時発売●8,800円
カードダスマスターズ CARDDASS MASTERS
アンジェリーク PartⅢ
発売中 ●パック売りトレーディングカード1パック314円 カード構成:全162種
全てのアンジェリークファンに贈る、待望の「カードダスマスターズ」第3弾がついに登場!
OVAからゲームソフトまで、アンジェリークの世界をカードで完全再現。
関連商品で使用したイラストも多数収録。由羅カイリ描き下ろしのSP守護聖カードも!!
発売元:株式会社コーエー 販売元:株式会社バンダイ
NO RESALE
コーエーの最新情報はこちら ●www.gamecity.ne.jp ●テレホンサービス/TEL.045-561-8000(TVゲーム)・TEL.045-561-1100(PCゲーム)
■本ソフトは発売より9カ月間の中古販売を禁止します。■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
■商品の価格には消費税は含まれておりません。
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
株式会社コーエー®
www.koei.co.jp TEL.045-561-6861(代)


ソーカイ、極楽アクション!
ヤンヤ カバジスタ
featuring Gawoo
PlayStation®2 ●6,800円
ON SALE!
for PlayStation
感激プライス 満足プレイ
名作・傑作がゾクゾク登場!
コーエー定番シリーズ
各1,500円
絶賛発売中
「真・三國無双」の原点がココに!
三國無双
世界を駆けたチンギス・ハーンの壮大な物語!
蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
維新の嵐
大航海時代 外伝
三國志孔明伝
KOEI The Best
2,800円
絶賛発売中
リアル騎手体験の
レーシングアクション!
ジーワンジョッキー
PlayStation the Best
各3,800円
7/26
群雄割拠の戦国乱世を、いざ統一!
信長の野望・烈風伝
動乱の中国三国時代に、覇を唱えよ!
三國志Ⅵ



ついにできたを。
KOEI
ポップな街並みを
スケボーでス～イスイ!
Coolに音楽を奏でる!
ライブモード
楽しく技をマスター!
スキルアップモード
キメろTrick!
昇天Playing!
Gawoo(ガウー)
宇宙から来た謎の生物。
華麗なスケボーテクを見ると
思わず興奮して昇天!
ソフト同梱 専用ボードコントローラで
直感的なラクラク操作!


ついにできたを。
koei
キャラクターデザイン © かどた ひろし
※画面写真は開発中のものです。
ゲーム先生、お元気でしたか。
山中厩舎の調教助手の中浜準平です。
ところで、一番時計を出したスパイシーアスカの
追い切りはよかったですね。
競馬世界の
リアルを究める
調教師
シミュレーション
競馬シミュレーションゲーム
HorseBreaker
ホースブレーカー®
感動と興奮を
とことん味わう
馬主
シミュレーション
PlayStation.2
競馬のすべてを
遊び尽くせ!
PlayStation.2
レースシーンの
迫力に満ちた
騎手
アクション
競馬シミュレーションゲーム
ウイニングポスト4
マキシマム 2001
プレイステーション2版
好評発売中 6,800円
攻略本 『ウイニングポスト4 マキシマム 2001
コンプリートガイド』1,200円
Winning Post 4
ウイニングポスト4 マキシマム 2001
GI JOCKEY 2
2001
ドラマチックレーシングゲーム
ジーワンジョッキー2
2001
プレイステーション2版
好評発売中 5,800円
攻略本 『ジーワンジョッキー2 2001
コンプリートガイド』1,200円


ホースブレーカー
競馬ゲームで初めて、本格的な「調教」を再現。調教師となったあなたは、
馬の個性や体調を把握して、豊富な調教メニューから最適なものを指示。
馬の能力を最大限に引き出し、育成馬の勝利をめざす！
（社台ファーム代表）
吉田照哉
2大リーディングブリーダーが推薦！
〈ノーザンファーム代表〉
吉田勝己
PlayStation®2 ●6,800円／8月2日発売
人気競馬ゲームを、いつでもどこでも手軽にプレイ！
競馬シミュレーションゲーム
ウイニングポスト for ゲームボーイアドバンス
ゲームボーイアドバンス版
好評発売中 5,600円
通信販売
お近くにお取扱い店がない場合は、GAMECITYショッピングモールをご利用ください。
http://www.gamecity.ne.jp/shop/index.htm
(株)コーエーネットの通信販売 0120-55-3594 でも注文ができます。
お申し込みは、クレジットカード（VISA・Master・NICOS・UC・BANKCARD・JCB)、または郵便振替で受け付けております。
代金引換は行っていません。※通信販売以外のお問い合わせはお受けできません。
(10:00〜12:00／13:00〜18:00 土・日・祝祭日を除く)
コーエーの最新情報はこちら ●www.gamecity.ne.jp ●テレホンサービス／TEL.045-561-8000（TVゲーム）・TEL.045-561-1100（PCゲーム）
GAME BOY ADVANCE
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンスは任天堂の商標です。
■本ソフトは発売より9カ月間の中古販売を禁止します。■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
NO RESALE
株式会社コーエー
www.koei.co.jp TEL.045-561-6861（代）

一流企業23社がつくったゲームスクールです。

2002年度生 募集中！

＜資本参加企業名 50音順＞

ASCII 株式会社アスキー / ATLUS 株式会社アトラス / ENIX / CAPCOM / KOEI / SQUARE / SEGA / SONY COMPUTER ENTERTAINMENT / キャッチ・ザ・ハート TAITO / T&E SOFT / TECMO / namco / Nintendo / HUDSON / BANDAI / BANPRESTO / マイクロキャビン / Microsoft / MEDIAWORKS

※今回新たに加わった3社（50音順）

ACCESS / @nifty / YOZAN

DIGITAL ENTERTAINMENT ACADEMY

コンピュータに触ったことのない方も安心です

DEAは一流ゲーム企業及びIT関連企業、計23社の出資によってできた学校です。ですからゲーム業界の最新情報や、最新の技術に絶えず触れることができます。機材も全てプロと同様のものです。また、就職に関しても太いパイプで業界と通じていますので、資本参加企業も含め計70社以上に卒業生を送り出しています。あとはあなたのやる気次第。有意義な学生時代をどうぞ……。

imode・J-skyの本校情報もご利用ください

各種ゲームメーカーの開発実機を導入

プレイステーション2、プレイステーション、ワンダースワンなど各種家庭用ゲーム機の開発実機をマスターコースへ導入しました。これによりDEAの授業は単なるマネごとではなくなりました。すべての授業が、開発実機の使用を想定して組まれています。プロに近い環境ではなく、プロと全く同じ環境をご用意しました。

プロと全く同じ機材を使用し作品作りをします

ケータイ電話のゲーム開発も教えます



アトラス、エニックス、カプコン、セガ、タイトー、ナムコ、ハドソン、バンダイなどの大手ゲームメーカーも次々と携帯電話のコンテンツ事業を展開しています。DEAはこうした動向を先取りし、カリキュラムの中に携帯電話機上で遊べるゲーム開発の授業を設けました。

これから主流になる技術もすでに教えています

電波新聞社主催「BASIC STUDIO」公開講座開催決定!!

7/30（月） DEA 新宿本校にて

PS2ソフト「BASIC STUDIO」（BASIC言語でゲームが作れるソフト）でゲーム制作を体験。実際にソフトをつくったアートディンクの開発者がわかりやすく指導します。

開催日時 平成13年7月30日（月）10:00～ DEA新宿本校

定員20名。定員になり次第締切ります。（※参加資格中学生以上）お問い合わせ、お申し込みはTEL、またはe-mailにて本校事務局まで

DEA学生が第3回CESAアマチュアゲーム大賞を受賞！

さらに優秀賞、審査員特別賞と上位4賞をDEA学生が制覇！



東京ゲームショウ2001春にて第3回CESAアマチュアゲーム大賞（社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会主催）の授賞式が行われました。そして、本校の学生作品「DISC UPPER」が見事、大賞を受賞しました。また、優秀賞、審査員特別賞もDEAの学生が受賞。全部で5つある賞のうち、上位4つまでをDEA学生が占めるという快挙を成し遂げたことからもDEAの教育は業界最高水準であるといえるでしょう。

資料請求 お気軽にご請求ください

もっと、DEAが良くわかる『学校案内2001』&ビデオを無料で差し上げています！下記へお問い合わせ下さい。

★資料請求は、右記資料請求券をコピーして官製はがきに貼り、1.郵便番号 2.住所 3.氏名 4.年齢 5.学校・学年 6.電話番号をご記入のうえ本校までお申し込みください。また、インターネットのホームページやEメールでも資料請求を受け付けています。是非ご利用ください。

PS 7/13

学校説明会へ参加しませんか？

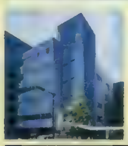
生徒作品見学や、施設見学、質問タイムなどDEAのありのままが良くわかる

■事前にTELにてご連絡ください。インターネット・imode・J-skywebでもご予約できます。
■地方説明会の会場はお問い合わせください。

新宿本校 各回14:00～	地方説明会 各回13:00～
7/29（日）、8/7（火）、8/28（火）	新潟7/27（金）、青森7/31（火）、仙台 8/1（水）、札幌 8/2（木）、福岡 8/8（水）、鹿児島8/10（金）、大阪8/22（水）、名古屋8/23（木）、静岡8/24（金）

■ゲームクリエイター養成科 ◆飛び級制度導入 短期でマスターコースに進級できる

●グラフィックデザインコース	2年制と3年制コースがあります	ゲームで必要な2D、3Dグラフィックスを作成する能力が身につきます
●プログラムエキスパートコース	2年制と3年制コースがあります	どんなゲームでもプログラミングできる幅広く実践的な能力が身につきます
●マスターコース	2.3年修了後 希望者のみ1年制	開発実機を使い、お店に並ぶ商品を企画から完成まで、すべて実体験します



デジタルエンタテインメントアカデミー

〒169-0074 東京都新宿区北新宿1-5-2 佐藤ビル 003-5330-2870 http://www.d-e-a.co.jp

※ゲーム文化の中心！新宿に校舎があります。※DEAのホームページで、初心者のためのC言語講座（無料）開催中！

お問い合わせはすべて本校事務局へ ☎03（5330）2870

ホームページ http://www.d-e-a.co.jp

Eメール shiryo@d-e-a.co.jp

imode http://www.d-e-a.co.jp/i

J-sky http://www.d-e-a.co.jp/j


DIGITAL ARTS TOKYO
SCENARIO
新プロジェクト発信!!
インターネットゲーム
「Out Side」
最新設備と一流講師陣による直接指導、それはまるでゲーム業界そのもの。
「ゲームを創るすべてがココにある」。
キミも先輩に続いて在学中デビューをめざせ!!
GRAPHIC
PROGRAM
Internet New Concept Game -Out Side-
松江先生と卒業生、在校生のスタッフで開発が進んでいるそのゲームは、「Out Side」（仮称）。インターネット上で1対1の対戦を行う、新しいコンセプトのボードゲームだ。自分なりに戦略を練って闘う面白さはもちろん、操作時のユーザー同士の対話を主眼としたチャット通信ゲームであるという点が新しい。何しろ、対戦の前後だけではなく、対戦中にもやりとりが交わせるのだ。これからのインターネットゲームに、新しい流れを作るゲームといえるだろう。現在、開発が急ピッチで進められている。キミもインターネットでこのゲームを見かけたら、ぜひチャレンジしてみよう。
ゲームクリエイティブ学科
●ゲームCGクリエーターコース
●ゲームプログラマーコース
●ネットゲームプログラマーコース
●ゲームデザイナーコース
CGクリエイティブ学科
●3DCGクリエーターコース
●デジタル映像クリエーターコース
学校法人 菅原学園
専門学校 デジタルアーツ東京
〒171-0021 東京都豊島区西池袋 2-38-8（池袋駅より徒歩3分）
0120 FreeDial 0120-329081（ミニクレバイチバン）
URL http://www.dat.ac.jp/
入学案内書のご請求はフリーダイヤル、またはホームページの資料請求にてお申し込みください。

東京キャラクターショー2001で、アトラスグッズをゲットしよう!



アトラスのオフィシャルグッズが、東京キャラクターショーで購入できるぞ!
2001年7月26日発売の最新作「グローランサーII」のグッズなど新商品が続々登場だ!!
一定商品をお買い上げの方には、「グローランサーII」の非売品テレカのプレゼントもあるぞ!!



ATLUS GOODS COLLECTION 商品リスト

グローランサーII	タペストリー NEW	1,500円
グローランサーII	ポストカードセット NEW	1,000円
グローランサーII	テレカNo.7 NEW	2,000円
グローランサーII	ステーショナリーSET	2,000円
グローランサーII	クリアポスター2種セット	2,500円
グローランサーII	シール	1,000円
グローランサーII	レターセット	1,000円
グローランサーII	スケジュール帳	1,500円
グローランサーII	抱き枕	6,000円
グローランサーII	手ぬぐい	2,000円
グローランサーII	テレカNo.1	2,000円
グローランサーII	テレカNo.2	2,000円
グローランサーII	テレカNo.3	2,000円
グローランサーII	テレカNo.4	2,000円
グローランサーII	テレカNo.5	2,000円
グローランサーII	懐中時計	7,000円

ATLUS
株式会社アトラス
〒162-0825 東京都新宿区神楽坂4-8 神楽坂プラザビル
TEL.03-3235-7802 FAX.03-3235-7803 http://www.atlus.co.jp/

東京キャラクターショー
●開催日:2001年7月21日(土)、22日(日) ●会場:幕張メッセ 9ホール/10ホール
●お問い合わせ先:東京キャラクターショー事務局 TEL.03-3231-5354



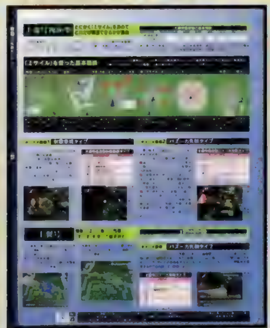
『GPM』をより深く楽しむための攻略＆設定資料集

電撃ガンパレード・マーチ

電撃PS編集部が自信を持ってお届けする『GPM』の攻略＆設定資料集、「電撃ガンパレード・マーチ」。ソフトの発売前から、全力で攻略に取り組んできたGPM攻略班の心意気が詰まった、オススメの１冊だ!!

収録内容はココでチェック!!

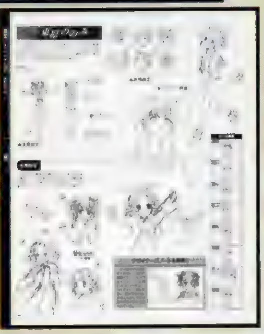
●全196ページ、サイズはDPS本誌と一緒！



●学園・戦闘モード徹底攻略



●キャラクター紹介＆描き下ろしイラスト



●世界観設定＆設定イラスト

さらに…
●電撃ファンパレードマーチ in DPS
●リプレイ＆データベース
●メモリーカードシール



～新井木勇美に関する考察～

●人類の決戦存在（笑）の定義

すでに知っている人も少なくはないと思うが、新井木勇美は人類の決戦存在（笑）である。その能力は、「世界の運命にかかわる人物に影響をあたえることで、世界の危機を未然に回避させる」というもの。こう書くと、非常にスゴイ能力のように思えるが、見方をかえれば、たんなる「ムードメーカー」なのかもしれない。第一、周りの人間はおろか、本人もまったく自覚していない以上、「そんな能力は存在しない」とみなしても間違いではない。しかしそれでも、彼女が世界を救う引き金になったことはまぎれもない事実。ここで少し考え方を変えてみよう。人類の敗北の定義とは？　これを、「すべての人間が絶望したとき」とするのであれば、新井木勇美は人類の決戦存在（笑）となりうる。なぜなら、彼女は、絶望を覆そうと努力する者ではなく、最後まで絶望という考えを持たない者なのだ。これをスゴイ能力と思うかは、各々の判断にゆだねる…。



▶たとえ、陰謀大魔王と呼ばれていても、新井木勇美は人類の決戦存在（笑）なのである。

申し込み受付中!!

『GPM』の楽しみ方が詰め込まれた「電撃GPM」。上記の内容説明を見て、欲しいと思った人は、下記の「申し込み方法」を参照して購入しよう！

申し込み方法

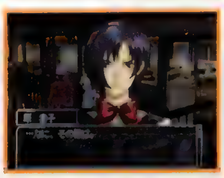
郵便局の窓口でもらえる郵便振替の払込取扱票（右の用紙）の１枚目に、合計金額3,300円（「電撃ガンパレード・マーチ」の代金3,000円＋送料300円）と口座番号「00160-9-546623」、加入者名に「株式会社メディアワークス」、払込人住所氏名にあなたの郵便番号、住所、氏名、電話番号（携帯電話、PHSの番号でもかまいません）を記入してください。次に、２枚目の通信欄に「電撃ガンパレード・マーチ　○冊」と記入してください（お１人さま何冊でも申し込みできます。その場合の送料は、何冊注文されても一律300円です）。

以上の必要事項を記入したら、最寄りの郵便局で「合計金額」を郵便振替にて払込してください（合計金額以外に手数料がかかります。ご注意ください）。

注意

生産数量と受注数量の関係上、段階的なしめきりを設定する場合あります。お申し込みの日付によって、発送が多少遅れる場合もありますので、ご了承ください。また、合計金額以上の金額を払い込まれても、差額は返却できません。払い込まれた金額が合計金額に満たない場合は無効となります。ご注意ください。







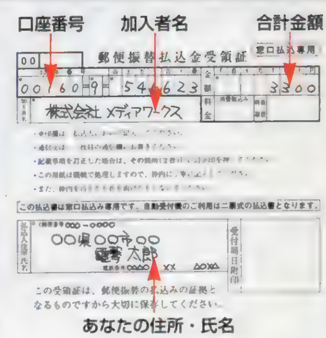
■発送に関するお問い合わせ（本が届かないときなど）は
メディアワークス通販係（03-5763-7158）までお願いします。

用紙の書き方

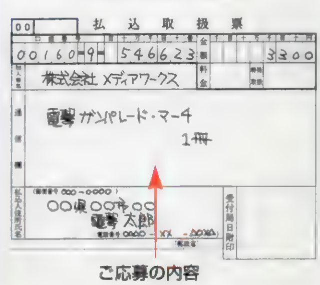
郵便振替の払込取扱票を郵便局の窓口でもらい、右の例のように記入し、窓口にて払い込みをしてください。

★１枚目
●口座番号
00160-9-546623
●加入者名
株式会社メディアワークス
●金額
「電撃ガンパレード・マーチ」の代金＋送料。
例：申し込みが１冊の場合は
…3,300円
●払込人住所氏名
あなた郵便番号、住所、氏名、電話番号
★2枚目
●通信欄
「電撃ガンパレード・マーチ」と記入し、希望冊数をお書きください。

１枚目



２枚目





あの感動が

昨年の大ヒットRPG『ブレス オブ ファイアⅣ』(カプコン)の超レアなグッズが待望の大登場！　今回は、この超豪華3点セットの魅力と入手方法を、本誌読者だけに特別公開！　よく読んで、絶対ゲットせよ!!

名作『ブレスⅣ』の激レアグッズを…
3点セットで
1,980円!



▶高さ15cm・塩化ビニール製。いっぱいまでお金がたまるころには、プレミアが付くこと必至!?

今なら超豪華・認定カードも！



▲500番までのシリアルナンバー入り。コレも超貴重な逸品!!

世界で1枚!

グッズ1 マスター貯金箱

人気キャラ・マスターを完璧に再現!

『ブレスⅣ』開発チームの指示のもと、頭のてっぺんからつま先まで、完璧に再現されたのが、このマスター貯金箱。いまだに根強い人気を誇る、とっても愛すべきキャラクター・マスターを、ここまで再現したのはこの貯金箱のみ！　カワイイし、絶対買いですよ!!



▲マントの後ろ姿もかなりイイ感じ！

不滅の名作! 『ブレスⅣ』とは…痛快…激闘…そして涙と勇気と感動のRPG!!

'00年4月27日に発売された『ブレス オブ ファイアⅣうつろわざるもの』は、行方不明になった姉を捜すヒロイン・ニーナが、迷子の少年・リュウや、天然ボケのヨロイの戦士(?)・マスターらとともに、壮大な冒険を繰り広げるファンタジーRPG。やり込み要素の多さが魅力で、「ドラクエ」「FF」に次ぐ"第3のRPGシリーズ"の最新作として大ヒットを記録した。未プレイの人は、絶対にプレイすべきなハマリまくりの1本。



▲コンボの導入など、戦闘の奥の深さはピカイチ。



▲「つり」をはじめ、大量のミニゲームを用意！



▲鼻の奥がツーンとなるような悲しい場面も……。

いつもキミのそばに…

グッズ2 ルアー型キーホルダー

リュウをイメージしたお約束のアイテム

『ブレス』シリーズの大きな魅力の１つとなっているミニゲーム「つり」。この「つり」で使う、お約束のアイテム「ルアー」をグッズ化！　青い瞳を持つ主人公の少年・リュウをイメージにした、ロゴ入りキーホルダーだ。なお、実際の釣りでは、使えません。たぶん。



▲長さ５cmの鉄製で、ズッシリとした持ちごたえ。オレンジとメタリックブルーのツートンカラーだ。

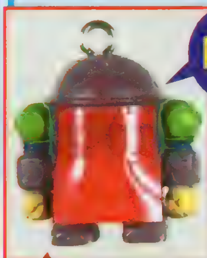
実物大

グッズ3 マスター携帯電話用ストラップ

キミの携帯がさらにイイ感じに！

小さいながらも精巧に形作られたマスターのマスコットが付いた携帯用ストラップ。ブルーのストラップ部分には、『ブレスⅣ』の英字ロゴがシブめに入ってます。コレも世界で500個しか存在しないのだ!!!!

今回も特別に「マント付きマスター」を無料進呈!!



◀▶マスコット自体は、高さ2.5cm。マント付きもカワイがってあげてね。



実物大

ブレス オブ ファイアⅣ BREATH OF FIRE

うつろわざるもの

プレミアム3点セット

500個限定

欲しい？　じゃココをチェック!!

お申し込みは郵便振替で今すぐ!

申し込みしめ切り
8月10日(金)

商品発送期間
8月下旬〜9月14日(金)

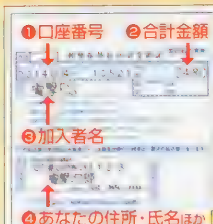
今回は、上の３つのグッズをセットにて販売します（単品での販売は、いっさいいたしません）。購入のお申し込みは、「郵便振替（ゆうびんふりかえ）」でのみ受け付けます。以下の事項をよく読んで、正確にお申し込みください。

申し込み方法

郵便局でもらえる郵便振替の用紙（右の「〜記入方法」を参照）の１枚目の、❶口座番号に［00140―4―10521］、❷金額の欄に合計金額2,480円（「プレミアム3点セット」の代金1,980円＋送料500円）、❸加入者名に「電撃ＰＳ」、❹払込人住所氏名に、あなたの郵便番号、住所、氏名、電話番号（携帯電話、ＰＨＳの番号でもかまいません）を記入してください。次に2枚目の❺通信欄に「ブレスⅣ・プレミアム3点セット　○セット（※○は希望セット数）」と記入してください（お１人さま何セットでも申し込みできます。その場合、代金と送料はセット数分かかります）。以上の必要事項を記入したら、最寄りの郵便局の窓口で、「合計金額」を郵便振替にて払い込んでください（上記の合計金額以外に手数料がかかります。あらかじめ、ご了承ください）。

ご注意とおことわり

申し込み数が在庫数を超えた場合は、抽選にて商品当選者を決定します。その際、選にもれた方には返金通知を送付後、振り込み金を全額返金します。商品の発送は8月下旬より開始します。9月14日までに商品または返金通知が届かない場合は、下記・メディアワークス通販係にお問い合わせください。



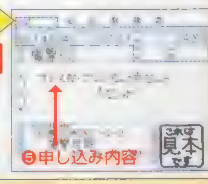
●１枚目に記入すること

❶口座番号：00140-4-10521
❷合計金額：１セット：2,480円
［代金（1,980円）＋送料（500円）］
【例】２セットの場合は……
2,480円×２セット＝4,960円
❸加入者名：電撃ＰＳ
❹払込人住所氏名：あなた郵便番号、住所、氏名、電話番号

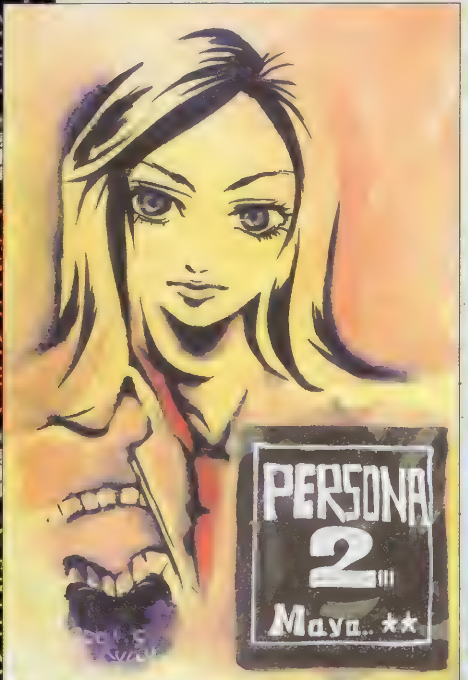
郵便振替用紙の記入方法

●2枚目に記入すること

❺通信欄に申し込み内容を記入
「ブレスⅣ・プレミアム３点セット」と記入し、希望セット数（○セット）をお書きください。



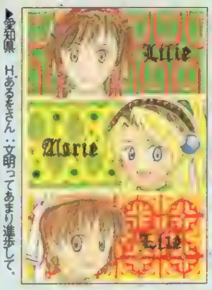
●メディアワークス通販係：03―5763―7158（月曜〜金曜10:00〜12:00/13:00〜17:30・祝日は休業　※ご入金の確認には、ご入金後10日間ほど時間がかかります。なお、商品内容や申し込み方法などに関するお問い合わせは、基本的にご遠慮ください）●電撃プレイステーション編集部は、本商品に関する電話等でのお問い合わせには、いっさいお答えできません。上記のメディアワークス通販係にお問い合わせください。●ご入金の際、合計金額以上の金額を払い込まれても、差額は返却できません。また、ご入金された金額が合計金額に満たない場合も無効となります。ご注意ください。●本商品の「郵便振替」以外での販売は、いっさい予定しておりません。●本商品は、株式会社カプコンの販売許諾を得ています。



▲神奈川県　津武利さん：勢いのある瞳はいいですよね。意志がハッキリしているというか。その上、性格がキツイとか怖いとか言われないとさらにいいんですが。ヒステリーっぽくなっちゃうのは最低ですし。強そうで、優しそう。コレでしょう。やはり。



▶千葉県　星行乃さん：すでに判っているレベルの情報でも、かなり濃いキャラが揃っているみたいですよね。期待が高まっています。



▶愛知県　Hあるをさん：文明ってあまり進歩してないんですよね。やっぱり、魔法っていう便利な物があると、科学は発達しにくいんでしょうか？



▶愛知県　猫柔さん：体操着にもあの部隊章が付くだけでなんとなく、重厚な雰囲気が。笑。



▶東京都　支離滅裂さん：彼女の誰かのためへの覚悟がいい感じですよ。



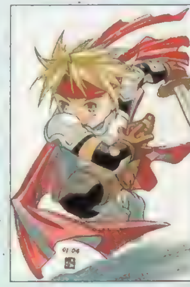
◀大阪府　うん☆ぽろ☆もりOさん：ノリノリで楽しそうなのが特徴ですから。でも……デザイン的にサイケ調が多いですかねぇ？



◀埼玉県　小鮫ヒタキさん：懐かしいですねぇ。遊べますよね。かなり。当時としてはギリギリなミニスカとか。笑。一部で大人気。



◀福岡県　葛タカヒコさん：ののちゃんは基本的にもう少し育てば……どうなんでしょう？



◀埼玉県　高橋まさるさん：SDならではの動きの良さってありますよね。カッコイイ。



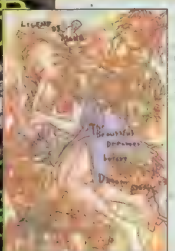
▶千葉県　DOHさん：この2人の関係も……どうなんでしょうねぇ？　なんとなく、よく判らない感じで決着が付いちゃってますよね。こういう日常が楽しめるような生活が出来ているのでしょうか？忍者って職だと難しそうですけど。この時代は生きるコトが大変でしたから……。



▲宮城県　江本聖さん：主人公が性格的にも○なのです。

▼香川県　H・制作所さん：街はスゴイ勢いで壊れそうですよね。





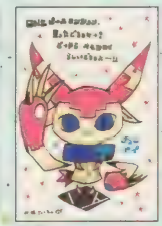
◀宮城県　ラヴリズムさん：お昼寝って夢見やすいですからねぇ。浅い眠りになりやすいかららしいですが。



◀東京都　とうまるいさん：繰り返す世界はツライですよね。



◀熊本県　皐月ななさん：断片的な情報でもワクワクですよね。



◀東京都　たくあんさん：対戦とかできたらもっと……。



◀神奈川県　原田あゆみさん：『3』に前作キャラが登場しないですかねぇ？



◀大阪府　飛鷹みさぎさん：前と後の世界。結構お見事ですよね。時間移動、空間移動物って難しいですから。



◀大阪府　メリノウールさん：召喚師としての冒険が始まるわけです。今回もマルチな展開バリバリらしいですよ。



◀栃木県　佐戸原ひろあさん：この値段なら、もう、バッチリですよね。

移植化計画

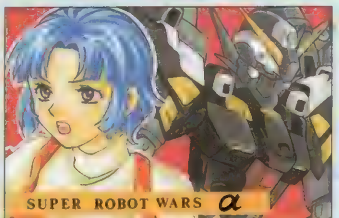
他機種作品でPSに移植して欲しいソフトのハガキは、この宛先まで。Xboxとか、GCとか他機種が増えてきましたしね。



▲東京都　とうまるいさん：ちなみに難易度は「1」も「2」も厳しかったですけどね。押井守監督の個性がバリバリに出てていい感じでした。

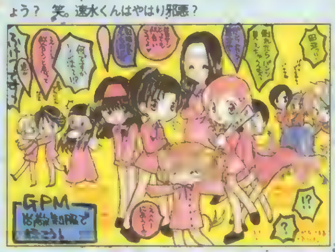


◀千葉県　星行乃さん：懐かしいですよね。ちょっと地味で、なんていうか、自分が操作している感は薄いんですけど、指揮を取っているっていう感じが楽しいんですよね。謎解きとかを強化して……。



▲宮城県　鈴音りんさん：さて、「α2」は出るんでしょうかねぇ？　『外伝』、主人公がいないのはやはり寂しいですし。

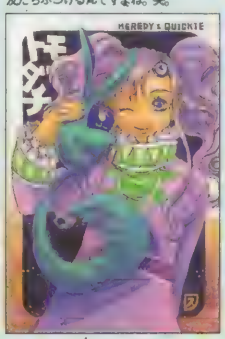
▼神奈川県　狼司さん：さりげなく、似合うのはどうなんでしょう？　笑。速水くんはやはり邪悪？





▲岡山県　寿あおいさん：物語はそろそろ佳境に？

▼愛知県　スっちょんさん：そう。でも、友だちぶつけるんですよね。笑。





▲栃木県　なるき勇太さん：発売はまだ先……なんですよねぇ。多分。

▼千葉県　星行乃さん：女の子パーティにすると妙にカッコイイです。



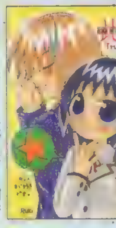


▲東京都　皐月あひるさん：この2人が成長したら……。

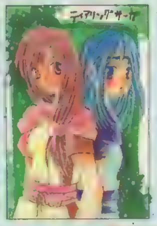
◇カラーイラストの基本：この4C奴隷（カラーの奴隷）のページは読者様のカラーイラストで構成されています。ルールは……①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷でうまく発色してくれないことがあるので要注意。それなりに濃く描いてあれば大丈夫なんですが……。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載されるとポイントが加算：ルールは135ページのPSの奴隷に準拠しています。採用の際に発生するポイントに関しても今号136ペー



◀秋田県　天野雪那さん：このゲームをプレイすると、人間って愛のタメに生きてるって気がします。そりゃそれ以外の何かも大切なんですけど、イロイロと干渉してきますからね。1人では生きていけないってことでしょうか？　というか、生きていってもあまり面白くないっていうか。1人で出来るコトって限界がありますし。



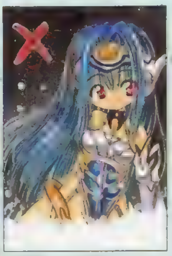
▶東京都　流楠さん：微妙に笑える関係がいいですよね



▶徳島県　楓月さららさん：キャラの関係を把握するだけで一苦労です。

▶大阪府　はちころさん：ラフですかそれを貫くのは厳しいですけどね。ある意味、絢爛舞踏をゲットするよりも難しいはずです。それでも瀬戸口には頑張って欲しい気がしますが。笑。





▲宮城県　白河風華さん：メカです。次回作はハードSF？



◀群馬県　エリオさん：デュエルの戦闘シーンが妙に印象に残ってますよね。格好よかったから？



▲東京都　たわしさん：でも……「1」を知らなくても楽しめる作りにはなってますよ。当然。



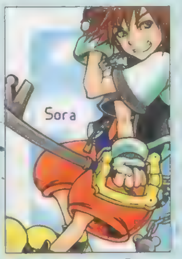




▲佐賀県　祥吉さん：POPでキュートな感じです。



▶東京都　アイヲ胃袋さん：ありますよね　そういう雰囲気が似ている情景って。ホームルームでの誰かの発言とか。



▶鳥取県　秋沙さん：カワイイですよね。キャラ　ティスニーの人気者と違和感なくとけ込んでるのがスゴイです



◀東京都　とうまるいさん：そんなノリでですか。実際に学校生活であーだったら……楽しそうですよね　まあ、彼らはこんなでマージョ様（笑）～て感じです。

◀山口県　嘘吐山口さん：公開された最新情報だと……今回はハードなSFって感じですが。まあ、発売はもう少し先のようなので、現在の情報なんて全体の1%とかなんでしょうけど。それにしても、PS2ですかね。本当に。軒並み面白そうなソフトが発売決定してますし。そのうちポリゴンだか、2Dだか判らないところまできちゃうんでしょうねぇ。





◀東京都　アキリースさん：なんとなく、ワクワク感が伝わってくる感じです。早くプレイしたーいってイメージで。



◀徳島県　楓月さららさん：「FFX」もいいですけどね。こちらも。さらに言えばPSですし。PS2なくても大丈夫。笑。

CGでバッチリ

CGはハガキサイズにプリントアウトして送ってください。データでの応募は×。



▶兵庫県　まほろば夢々さん：これだけの人気ですから、そろそろ各種グッズが登場してきてもおかしくないんですが……。そういう層が人気の中心ってワケじゃないんでしょうかねぇ？　ちょっと不思議な感じです。せめて外伝の制作とか。笑。

▼兵庫県　夏夜かんさん：なんとなくちゃんとまとまっていて良かったですよね。彼らの個性とか、行動とか、セリフがちゃんとかみ合っていて。このシリーズも既に3作目。4作目は……PS2だったりするんでしょうか？　それとも他機種でとか？



▲埼玉県　矢吹智成さん：ロボも登場しますしね。またフィギュアとか……あるんでしょうか？



▲京都府　水枢珠呂さん：明るく、しかもマルチシナリオ＆EDはいいですよね。

▼愛媛県　夢屋さん：今からプレイして「2」に備えるってのは？



▼静岡県　うさっぽさん：なんとなく、ケダモノ類と仲良さそうですよね。



▲千葉県　KAIさん：着替え、他でも採用しませんかね。

◀石川県　あまぞねすさん：今回の「FFX」のヒロインはどうなんでしょうねぇ？　「X」はお話の展開がかつてないくらい、いい感じらしいのでキャラも生きてくるハズ。これまでは「ちょっと強引だよなぁ」とか微妙な不満はありましたがらね。8等身キャラでの戦闘は「Ⅷ」以来ですが、違和感ないですし。発売まであと1週間！



▲静岡県　スピッツ犬さん：ソロソロですよね。今度は2つにしないで……。







ジ参照。④：封書もOK：奴隷系のイロイロなコーナーあてのハガキを1通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。⑤CG：CGは基本的にハガキサイズのプリントアウトで送ってください。データでは受け付けません。CGは元のデータがあればいくらでも複製が作れるため、通常のハガキと同列では並べることはできません。オレはCGにかけてるんだ！　という熱い思いの方には申し訳ありませんが御了承ください。あて先：〒101-8305　㈱メディアワークス「4Cど」係


PlayStation®2
幻想の誘い・・・
・・・未来への回帰
主人公は聖遼学園に通う高校2年生。恋人の丹雫瑠羽奈、幼なじみの璃月沙夜の2人に囲まれて、にぎやかな高校生活を過ごしていた。
そんなある日、彼のクラスに春日瑞希が転校してくる。
彼女は主人公に不思議な「水晶」を手渡すと「思い出して・・・」と告げるのだった。その不可解な行動に戸惑う主人公。
だが、確かに彼は、以前から瑞希のことを知っている気がした。
それと同時に主人公は"何か"が起こる予感を抱く。
初回限定版
スペシャル特典内容
❶ 描き下ろしボックス
❷ ポストカードサイズカレンダー
❸ トレーディングホビーカード PS2オリジナル仕様全9種封入
Missing Blue
「えへへ……おはよう」
「ねえ、功司。
あるとしてね。
「MissingBlue」のキャラクター音声サービスが楽しめます。
待ち受け画面ダウンロードサービスの開始！
2001年7月26日発売予定
標準価格：6,800円（税抜）
初回限定版 & 通常版 同価格
初回版：SLPS-25039　通常版：SLPS-25051
©2001 TONKINHOUSE
トンキンハウス　〒114-8524 東京都北区堀船2-17-1
インターネットで「MissingBlue」情報を見ることができます。
http://www.tokyo-shoseki.co.jp/tonkin/
"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
プレイステーション用ソフト
ベストプライス
Lの季節
好評発売中　標準価格　2,500円（税抜）
特典内容　PS2「MissingBlue」トレーディングホビーカード1種封入
オープニング&エンディングテーマ
小松 未歩
Komatsu Miho

電撃PS182号 特別付録

MEMORY CARD SEAL 2号連続 夏の新作ソフトSPECIAL Vol.1



電撃PlayStation　182号　特別付録　メモリーカードシール　コピーライト表記

FINAL FANTASY X（ファイナルファンタジーX）

グランツーリスモ 3 A-spec　

花と太陽と雨と　

エンドネシア　

魔剣爻（シャオ）　シール表面に表記してあります

リリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士3～

エヴァーグレイス2　

シャドウ ハーツ　

リモココロン　

機甲兵団 J-PHOENIX　

ヤンヤ カバジスタ～featuring Gawoo～

ピポサル2001　

牧場物語3～ハートに火をつけて～　

グローランサーII　

みんなのGOLF3　

MissingBlue(ミッシングブルー)　

ｉモードもいっしょ ～どこでもいっしょ追加ディスク～

ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記　

悪魔城年代記 悪魔城ドラキュラ　

真・女神転生　シール表面に表記してあります

実況パワフルプロ野球2001　

ワンピースマンション　

サモンナイト2　

DPSオリジナルシール　イラスト／あずまきよひこ

(このシールは、「こんなシールがあったらいいなぁ」という要望をもとに作成されました。「あずまんが大王」がPSのゲームになるんだっ！　などと早とちりはいけません。笑)

DPSオリジナルシール　イラスト／伊藤勇太

DPSオリジナルシール　イラスト／六堂秀哉

DPSオリジナルシール　イラスト／鈴城芹

DPSオリジナルシール　イラスト／祥人

DPSオリジナル変形シール　イラスト／岩瀬さとみ

ＤＶＤ操作用シールを貼る位置



プレイクエスチョン
電撃 PlayQuestion
2001 HOW TO WIN

いよいよ夏本番!! 長い休みに向けて、大作もたくさん控えています。まだ解いていないゲームが残っていたら、解いておくのはいまのうち！ プレイクエスチョンを読んで、夏をさわやかに乗り切りましょう!!

PS2 CITY CRISIS（シティクライシス）

市民の平和を守るため、ヘリに乗り込み出動せよ!
任務達成のコツを徹底アドバイス!!

発売中 ACT	▶¥6,800 ▶シスコンエンタテイメント ▶MC2(230KB)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

消火・救出ミッションをクリアしたあとのボーナスは、「残り時間×1,000点」と「残り消火弾数×1,000点」の合計で算出される。点稼ぎをしたいなら、この残り時間ボーナスが最重要ポイントになる。なにしろ、クリア時の残り時間が100秒あれば、それだけで10万点も稼げるのだ。これを利用しない手はないぞ。（城イドム）

攻略ポイントを総チェック!! 任務達成に役立てよう!!

ヘリのパイロットになって、火災の消火、被災者の救出、犯人の追跡、タイムアタックなど、バラエティ豊かな任務にチャレンジするACT『シティクライシス』。今回お届けする攻略では、ヘリ操作の基本から、メインモードでもあるMISSIONモードの攻略まで、詳しく解説していくぞ。しっかりチェックしておこう！



◀機体を盾に、犯人が運転するバスの進路をふさげ！ こんなアクションを楽しめるのは、このACTだけだ。

基本攻略 とりあえずマスターしておきたい基本事項

消火、救出といったアクションをスムーズにこなすには、ちょっとしたコツがある。ここでは、そんな重要事項をチェックしていくぞ。

1◉消火を的確に行うポイント

消火弾はサイトが表示されている炎に向かって飛んでいくが、ヘリと炎の間に障害物があると当たらない。消火弾を撃つ前に、障害物の確認をしておこう。また、ヘリが炎に接近しすぎると、サイトが出ない点にも注意。



▲ビルの裏側の炎には、消火弾を直接当てることができないのだ。

2◉救出で失敗しないコツ

火災現場近くの被災者は、時間の経過とともに弱ってしまう。「HELP」メッセージが赤で表示される被災者は優先的に助けよう。救出時、隊員と被災者が重なっているか判断しにくい人は、ヘリの影に注目しよう。



▲ヘリの影に注目すると、被災者と隊員の位置関係をつかみやすい。

ミッション攻略 「RESCUE」ミッション&「CHASE」ミッションでスコアを稼ぐためのポイントはここだ!

MISSIONモードでは各ミッションのクリア後、スコアに応じてランク（S、A、B、C、D、Eの6段階）が決められる。ここでは、最終ミッションまでの6ミッションで、より高いランクをとるためのポイントを解説していくぞ。

◉ビル火災の消火&救出ミッション

1 FIRE IN THE BUILDING
3 BURNING SCHOOL BUILDING
4 FIRE AT NIGHT

火災の規模が拡大すると、消火に余計な手間がかかる。そこで、現場にいち早く駆けつけることはもちろん、消火弾を積極的に使っていくことが大切だ。救出の前に消火作業を進めるのが基本だが、死亡者を出してしまうと、1人につき2万点も減点されてしまう。赤の「HELP」メッセージを出す被災者は優先的に救出しよう。クリア時のタイムボーナスを稼ぐことが重要なので、火災現場以外の被災者は、全員無視してもかまわない。



▲消火弾はすべて使い切るくらいの気持ちでガンガン使っていこう。

オススメの機体▶Dolphin

◉犯人追跡ミッション

2 HIJACKED BUS
6 RUN AWAY SPORTS CAR

逃走車を見つけたら、ライトで照らしながら下の写真くらいの高度と距離を保ち、離されないように追跡する。逃走車がUターンしてきたら、急いで地面スレスレまで高度を落として、ヘリの機体で逃走車の逃げ道をふさぐといいぞ。また、逃走車をライトで照らし続けると一定時間ごとに得点が入り、連続して照らし続けることで、一度に得られる得点が500点、1,000点と高くなる。最高で1万点までアップするので、このシステムを利用して点を稼ごう。



▶1度追跡を始めたら、できるだけ離されないようにすること。それが点数稼ぎの秘訣なのだ。

オススメの機体▶Gold Fish

◉ヘリの空中消火&救出ミッション

5 ACCIDENT FLIGHT

味方機（以下：BAT）は、被災者が現れたとき以外にも、炎の勢いが増すことで減速してしまう。救出作業を素早く行なうのはもちろん、消火作業のやり方も工夫しよう。楽にクリアしたいなら、下の写真のような距離でBATを追い、被災者が現れた直後に消火弾を2発使うようにして、消火作業を進めるといい。ランクSを狙うなら、BATよりわずかに高めの高度で、BATと向かい合うように飛行しながら、消火剤をかけ続けよう。クリア後、新機体BATが使用可能になるぞ。



▶このくらいの高度と距離が、理想的な間合い。消火弾のサイトと被災者に注意しよう。

オススメの機体▶Lobster

ポイントQ&A

Q：MISSIONモードで、ヘリポートの真上から、右スティックの上を押して降下しても着地できないことがあります。なぜでしょうか？
A：ヘリポートに降下するときのスピードが早すぎると、ヘリポートの表面に機体が接したときに小さくバウンドしてしまい、「ヘリポートの真上を超低空飛行中」という状態になってしまうのです。これでは着地にならないので、速度をおさえめにして、改めて着陸し直してみてください。

PS2

魔剣爻（シャオ）

中盤～ラスト直前までの、BJ可能なキャラや敵の対処法、ステージクリアのコツを一気に攻略!

発売中 A・AVG	▶¥6,800	▶アトラス
	▶MC2(440KB以上)	

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

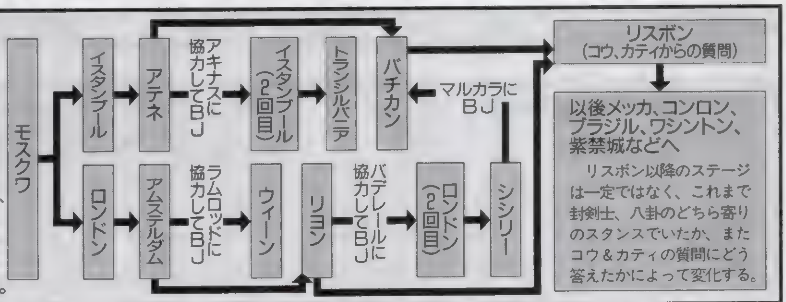
この原稿を書いているときにくしゃみをしたら、後背筋がつってしまいました。おかげで、痛みのあまり、原稿が書けなくなってしまってすごく困ってみたり。こんなときにBJできたら、健康な人の体を乗っ取って原稿を書けるのになー。ついでに、高性能な脳髄を持っている人にBJすれば、あっという間に原稿も書けますな。（うま）

クリア目前!! リヨン～最終ステージまでをまとめて攻略!!

リヨンに入れるようになると、いよいよヨーロッパでの激戦も終盤。今後は、ボス戦はもちろん、通常の戦闘の難易度も一気にアップする。どのキャラにブレインジャック（以下BJ）すべきか、よく考えてプレイしてほしい。またリスボンでは、選択肢の選び方&これまでの進み方によって、以降の展開が大幅に変化する。ぜひ直前でセーブしておき、さまざまなパターンを試してみよう。

モスクワ～終盤までのステージの流れ

ヨーロッパは、基本的に自由なルートで進んでOK。ちなみに封剣士を倒して進む場合は、トランシルバニア、シシリーが出現せず、バチカンのボスとも戦えない。また未クリアのステージがある状態でリスボンを訪れると、ヨーロッパの各ボスがいなくなるので注意。

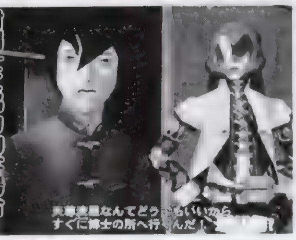


リスボン以降のステージは一定ではなく、これまで封剣士、八卦のどちら寄りのスタンスでいたか、またコウ&カティの質問にどう答えたかによって変化する。

重要!◉リスボンでの選択により、運命が決まる!

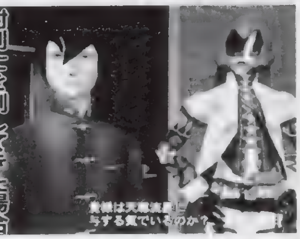
リスボンステージの最後では、天尊流星の行方を追う封剣士カティと、ケイを助けようとするコウの2人から、連続して選択を迫られる。ここではまず、それまで封剣士に協力的だったか、それとも封剣士を斬り倒してきたかにより、選択肢の内容が変化。さらにその選択肢にどう答えたかによって、今後訪れるステージやボス戦、そしてエンディングまでもが大きく変わることになるのだ。具体的な結果についてはまだ明かすことができないが、できればイベントの直前（ステージのクリアポイントの手前）でセーブしておき、一度エンディングを見たあと、ほかのルートを試せるようにしておくといいだろう。また、場合によってはリスボン以降も、メッカのユースフや、ブラジルのギネス博士などから、重要な選択を迫られることがある。こちらも魔剣の進む道をよく考えて答えを選びたい。

封剣士に協力的な場合



▲封剣士に協力的ならば、すぐにブラジルへと向かうよう要請されるぞ。

封剣士を倒してきた場合



▲封剣士に協力的でなければ、天尊流星に味方するか否かを、カティに問いつめられる。

リヨン～終盤までの 三業会兵士対処法

終盤だけに、襲いかかってくる敵はザコといえども油断できない。ここで対処法をしっかりマスターしてから、戦いを挑もう。

モスギャング　マシンガンに要注意!

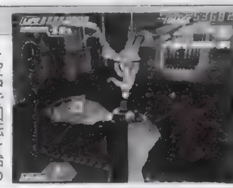
モスギャングの攻撃パターンはBS改造兵バルカンに似ており、まず遠距離からマシンガン（はね返し不可能）を連射してくる。一部のキャラ以外はガードできないので、平行移動で左右に回避しつつ接近しよう。近距離では、連続蹴りの2発目をガードしたあとに、強力な技で一気に倒してしまいたい。



▶まずは安全に対処できる至近距離まで、素早く接近しよう。

メシア教信者　1体なら楽勝だが……

耐久力が高いうえにフットワークが軽いため、倒すのに手間取ってしまうことが多いものの、1対1なら鎌攻撃をガードしたあとに反撃していけば楽勝。ただし複数のメシア教信者を相手にする場合は、なるべく部屋の隅を背にして、別々の方向から攻撃を受けることのないように注意しながら戦いたい。



▶空中で回転を始めたら、鎌攻撃の合図。確実にガードしよう。

モーターブラーク　素早く接近して連打!!

攻撃は火炎放射のみだが、かなりの遠距離まで炎が届くうえ、いったん食らうと連続してダメージを受けやすい。よってモーターブラークが出現したら、炎を吐かれる前に急いで接近して、サイドステップで背後に回り込もう。あとは◻ボタンをひたすら連打すれば、相手は一切炎を吐けなくなるので、楽に倒せるはずだ。



▶接近する前に炎を吐かれたら、バックステップで回避。

三業会 アマゾン　必殺技で素早く倒せ

普段は姿が半透明なため、ロックオンすることができない。しかし一度攻撃を当てると姿を現わすので、その瞬間に狙いを定め、必殺技で一気に倒してしまおう。また、ひんぱんにガード不能攻撃やジャンプ攻撃を仕掛けてくるため、できるだけ平行移動をしながら接近し、とっさに回避できるようにしておきたい。



▶ロックオンしにくいのでサイドステップは狙わないように。

大統領護衛ロボ　正面からは近づくな!

普通の状態では攻撃がまったく効かず、ミサイル発射時に腹部を開いたときのみダメージを与えられる。ただし正面から接近するとミサイルの集中砲火を浴びてしまうので、後ろを向いているときを狙って接近。そして回転パンチをガードしてから、腹部が開いた瞬間を狙ってサイドステップで背後を取り、一気に攻撃しよう。



▶接近しても反応がなかったら攻撃を当てて振り向かせよう。

三業会 ダンサー　横に移動しながらチャンスを狙おう

体当たり攻撃を連発してくる強敵。ただし炎をまとった回転攻撃以外はすべて直線的なので、ロックオンしたまま✚キーを横に入力しつづければ、ほとんどの攻撃を回避できる。あとは、ダンサーが攻撃をからぶりした瞬間に必殺技をヒットさせればOKだ。ただし相手がジャンプすると、ロックオンが解除されるので注意。



▶突進攻撃を回避すれば、連続攻撃を当てることも可能。

封剣士兵・鉄弓　ダウンさせて追い打ちを!

遠距離から高速の飛び道具を射出し、近距離では強烈な2段攻撃をしかけてくる。しかも耐久力が高いので、倒すのは非常に困難だ。そこでまずは平行移動しながら一気に近づき、カティの蛇突などを当ててダウンさせよう。あとは相手が転んでいるところに連続攻撃を当てて追い打ちし、速攻で倒してしまいたい。



▶コンロンにしか出現しないのが、せめてもの救い?

封剣士兵・影脚　ジャンプで背後をとられるな!

大きく飛びはねながら攻撃してくるため、普通にガードからの反撃を狙おうとすると、背後に回られて攻撃を受けてしまうことが多い。やはり封剣士兵・鉄弓と同様、ジャンプされる前にダウンを奪い、起きあがる前に素早く倒してしまおう。また、壁を背にして背後からの攻撃を防ぎ、ガード後の反撃で倒す戦法も有効だ。



▶複数で現われたら、一カ所にまとめてダウンさせよう。

ポイント Q&A

Q：アテネをクリアしたあとにバチカンへ行っても、ボスの部屋に入れないのですが……?
A：バチカンのボスである八卦レイの部屋に入るには、まずリヨンでバデレールに協力してBJし、ロンドンの牢の扉を開け、幽閉されたスミス議員にBJする必要があります。するとシシリーがワールドマップに出現するので、あとはボスのマルカラを倒してBJしてからバチカンを訪れれば、レイの部屋の扉が開くでしょう。

ブレインジャックキャラクター

前号までの10キャラ＋今回の8キャラで、ＢＪ可能なキャラは全部そろうことになる。ただしカティやコウは、特定のルートを進んだときにしかＢＪできないので注意。

封剣士パデレール

■LIFE＝4（100%時5） ■POWER＝7（100%時8）
■SPEED＝6 ■魔剣の形状＝三叉戟（さんさげき）
■初期ＢＪコスト＝2500img



●遠距離戦に秀でた、優秀な封剣士

ストーリーを進める際に重要なうえ、戦闘でもかなり役立つキャラ。全般的に必殺技のリーチが長く、基本技のパルチザンだけでも十分に戦える。ボスなどの耐久力が高い敵と戦うときは、連続ヒットするデスサイクロンで大ダメージを与えていこう。そしてなんといっても強力なのが、画面上の敵すべてに雷を落とすサンダーボルト。ザコが多い場合は、この技でまとめて蹴散らしてしまいたい。

必殺技

シンクロ率	技名	コマンド	特徴
0％	パルチザン		単発の突き攻撃
20％	デスサイクロン	◎＋⊗	三叉戟を回転させて、敵を貫く
40％	トルネードキック	↑↓＋	連続蹴りで背後の敵を攻撃
70％	メガストライク	↓↑＋	突進してからの突き攻撃
100％	サンダーボルト	ため（ゲージ消費）	画面内のすべての敵に雷を落とす

スミス議員

■LIFE＝3（100%時5） ■POWER＝8（100%時9）
■SPEED＝3 ■魔剣の形状＝鉄球
■初期ＢＪコスト＝50img



●ライフの低さを攻撃力でフォロー!

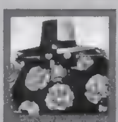
見事なまでにパワー重視のキャラで、リーチも長め。ただしライフが少ないうえ、技のスキも大きいため、早めに必殺技を出したりガードを固めないと、あっという間にライフが減ってピンチに陥りやすい。最強の必殺技であるバーサクを使えば一定時間攻撃力がアップする（約2倍）ので、なるべく常にバーサク状態にしておき、素早く敵を倒して、複数の敵に囲まれないようにしておこう。

必殺技

シンクロ率	技名	コマンド	特徴
0％	ハンマーアタック		鉄球を叩きつける
1％	スピンスミス	＋×	鉄球を1回振り回して周囲の敵を攻撃
30％	ハンマーショット	↓↑＋	前方に鉄球を投げつける
60％	ローリングスミス	＋⊗～	鉄球を5回振り回して周囲の敵を攻撃
100％	バーサク	ため（ゲージ消費）	一定時間攻撃力を倍増させる

八卦マルカラ

■LIFE＝5（100%時8） ■POWER＝8（100%時9）
■SPEED＝4 ■魔剣の形状＝大斧
■初期ＢＪコスト＝4000img



●基本的な技だけでも強い!

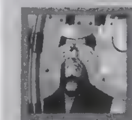
単発の技が多いものの、攻撃力が高く、ザコはほぼ一撃で倒せる。敵と出会ったらガンガン斧を振り回していこう。その際に使う技は、デスカットとトライアックスの2つだけで十分だ。ビクトリーダイブとドン・ヒップは攻撃後のスキが大きいので、使うと逆にダメージを受けてしまいやすい。また、パペットボンバーは爆発までに時間がかかるので、爆発地点にムリヤリ敵を押し込むように戦うといいだろう。

必殺技

シンクロ率	技名	コマンド	特徴
0％	デスカット	◎	大斧で一回敵をなぎ払う
4％	ビクトリーダイブ	↓↑＋	ジャンプして尻で敵を押し潰す
40％	ドン・ヒップ	↑↓＋	後ろに向かってジャンプして攻撃
70％	トライアックス	↑＋	大斧を3回連続でなぎ払う
100％	パペットボンバー	ため（ゲージ消費）	一定時間経つと爆発する人形を投げる

八卦レイ

■LIFE＝4（100%時5） ■POWER＝7（100%時8）
■SPEED＝4 ■魔剣の形状＝大鎌
■初期ＢＪコスト＝4500img



●防御面で右に出るものナシ!

フェイシャンと同じく、全方位からの攻撃と飛び道具をガード可能。敵の攻撃を確実に防いでから、デスサイズエンドで反撃していこう。さらにスキをみてエンゼルキッスを使えば、大ダメージを与えることもできる。また全キャラ中唯一、ピュセルの祝福を使ってライフを回復できるのも大きな利点。ピンチになったら安全な場所まで逃げてから回復すれば、ザコ戦で倒れることはほとんどないだろう。

必殺技

シンクロ率	技名	コマンド	特徴
0％	デスサイズ		大鎌で敵を切り裂く
10％	デスサイズエンド	↑＋	3回連続で敵を切り裂く
25％	エンゼルキッス	ジャンプ中に	空中から急降下しながら突進
50％	チフォージュの宴	ジャンプ中に ＋⊗	着地しながら回転して敵を切り裂く
100％	ピュセルの祝福	ため（ゲージ消費）	ライフを3ゲージ回復

封剣士カティ

■LIFE＝5（100%時6） ■POWER＝7（100%時8）
■SPEED＝8 ■魔剣の形状＝蛇腹剣
■初期ＢＪコスト＝5000img



●炎を操る封剣士最強のリーダー

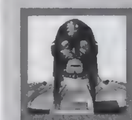
基本能力が高く、封剣士のなかでは最強のキャラといえる。本来の攻撃力の高さに加え、最初から習得している散星陣が3回連続攻撃なので、これだけで敵を蹴散らすことが可能だ。その後に覚える蛇突も威力が高いうえ、食らった相手はダウンするので、耐久力の高いザコと戦う際は非常に使い勝手がよい。また、シンクロ率を100%にしたあとは、飛び道具の破魔炎星華も積極的に使っていこう。

必殺技

シンクロ率	技名	コマンド	特徴
0％	散星陣		敵を3回なぎ払う
20％	蛇突	＋×	強力な突き攻撃
50％	真裏斬	↑↓＋	後方の敵を斬りつける
80％	烈火弾	↓↑＋	きりもみしながら敵に突進
100％	破魔炎星華	ため（ゲージ消費）	若干ホーミングする弾を発射

八卦ユースフ

■LIFE＝5（100%時6） ■POWER＝8（100%時9）
■SPEED＝5 ■魔剣の形状＝首刈りサーベル
■初期ＢＪコスト＝5000img



●多彩な攻撃で広範囲をカバー

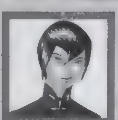
スピードが遅いかわりに攻撃力が高いといった、マルカラと同タイプのキャラ。ただし必殺技は、マルカラ以上に使いやすいものがそろっている。リーチの長い亡者の手や、回転しながら全方位を攻撃できる地獄車、さらには飛び道具である第三の危機があるので、あらゆる局面に対応可能だ。その反面、基本的な連続技である斬首刀二段は、1発目と2発目の間に若干のスキがあるので気を付けること。

必殺技

シンクロ率	技名	コマンド	特徴
0％	斬首刀		敵を1回斬りつける
10％	斬首刀二段	↑＋	2回連続で斬りつける
35％	亡者の手	↓↑＋	前方に触手を伸ばして攻撃
60％	地獄車	◎＋⊗	触手を四方に伸ばして回転する
100％	第三の危機	◎ため（ゲージ消費）	前方に向かって炎の弾を連射

山城 弘（コウ）

■LIFE＝5（100%時6） ■POWER＝7（100%時8）
■SPEED＝5 ■魔剣の形状＝竹刀
■初期ＢＪコスト＝なし



●必殺技の少なさがネック?

能力は比較的高めだが、持っている必殺技の数が少ないうえに、どれも単発なので、複数のザコが相手だと苦戦しやすい。地形を利用してガードを固め、敵の攻撃を防いだところに、反撃の突きでダメージを与えていこう。シンクロ率の上昇はケイ並に早いので、5～6体の敵を倒せば、あっという間に100%になるはずだ。ちなみにコウは、あるルートを進んだときのみＢＪ可能で、彼にＢＪしたあとは、任意に他のキャラへＢＪすることができないので注意すること。またコウにＢＪするルートを進むためのヒントは、欄外のQ&Aを参照してほしい。

必殺技

シンクロ率	技名	コマンド	特徴
0％	面打ち		竹刀を振り下ろす
40％	突き	↓↑＋	敵の腹部を狙った突き攻撃
100％	大突き	ため（ゲージ消費）	突きのパワーアップ版

八卦ウィリアム

■LIFE＝5（100%時6） ■POWER＝8（100%時10）
■SPEED＝7 ■魔剣の形状＝スピンクロー
■初期ＢＪコスト＝7000img



●攻防に優れた最強の八卦

八卦の最後の1人だけに、すべての能力において優れたキャラ。飛び道具こそないものの、多彩な連続攻撃や、高威力の単発技を持っている。さらに正面からの攻撃なら、飛び道具もガード可能だ。ザコと戦うときは、ワシントンジャブやマイアミラッシュで一気に蹴散らし、耐久力の高い敵やボスとの戦闘では、ジーザスアッパーをメインに使っていこう。最終ボスとの戦闘に最も適したキャラといえるので、ＢＪしたあとは早めにシンクロ率を100%にしておきたい。

必殺技

シンクロ率	技名	コマンド	特徴
0％	ワシントンジャブ		2発連続で敵を殴る
10％	マイアミラッシュ	↑	4発連続で敵を殴る
60％	ジーザスアッパー	↓↑＋	前方に踏み込み、強力なアッパーを放つ
100％	プレジデントST	ため（ゲージ消費）	武器を回転させ、強力な突きを放つ

ポイントQ&A

Q：コウにＢＪするには、どのようなルートを進んだらよいのですか？
A：詳細な条件は次号以降で解説する予定ですが、ここではいくつかのヒントを。まずは、封剣士に協力的であることが重要。さらにリスボンなどの選択肢では、天導流星を倒すことや、魔剣自身の安全よりも、ケイの命を第一に考えた選択をしましょう。そうすればおのずとコウにＢＪするルートへたどりつくはずです。

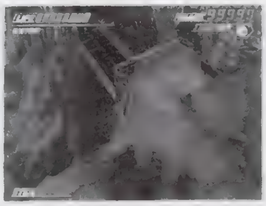
※各キャラのパラメータは、シンクロ率0％時の数値であり、カッコ内がシンクロ率100％時の数値になります。また初期ＢＪコストは、初めてＢＪするときに消費するイマージュポイントを表しています

ゲーム後半の9ステージをワンポイント攻略

リヨン〜ラストステージまでを徹底攻略！ ルートによっては出現しないステージもあるが、全エンディング制覇のためにもぜひ目を通しておいてほしい。

リヨン

オススメキャラ	フェイシャン



◀ここではトロッコがこのあたりまで来たら、正面の敵に注意しながら飛び移ろう。

◉Xアイテムを効果的に使え!

スタートしてすぐ左に進むと、いきなりバデレールの部屋にたどり着く。ただしここにはクリア直前に戻ってくることになるので、最後に訪れるのも1つの手だ。スタート地点からまっすぐ進むと、トロッコ上での強制戦闘が発生。ここはフェイシャンにＢＪしていれば、あらゆる方向からの攻撃をガードできるので、より安全に進むことができるはずだ。ちなみに途中でXアイテムが手に入るが、これはピンチになるまで温存しておくのがベスト。できればモスギャング２体との戦いや、グレネードとの戦いで使いたい。

BOSS 封剣士バデレール

●ライフを消費しているとツライ

バデレールの部屋では、彼の要請を拒むと戦闘になる。戦い方は、基本的にアキナスやラムロッドとのバトルと同じ。遠距離からのサンダーボルトをサイドステップでかわしながら、少しずつ距離を詰めていこう。そして接近したら、攻撃を回避しながら威力の高い単発技で攻撃すればOKだ。ちなみにクリア直前に挑む場合は、ライフの残量が勝負の分かれ目となる。途中のザコに苦戦するようなら、スタート直後に戦いを挑もう。

シシリー

オススメキャラ	バデレール

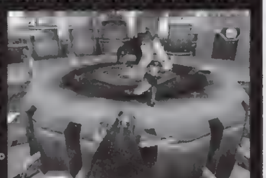
◉できるだけ戦闘を回避!

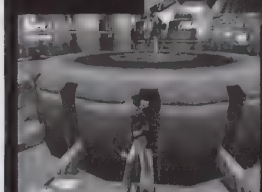
リヨンクリア後、ロンドンでスミス議員にＢＪすれば、このシシリーに入れる。ここではまず、爆弾人間の自爆に注意。これはガード不能なので、自爆される前に、リーチの長い攻撃で倒しておこう。樽倉の中は行き止まりのように見えるが、筒抜けの樽の内部をくぐり抜けたあと、樽の上に上れば先に進めるはず。ちなみに、ここには複数のモスギャングが待ち構えているので、多少時間がかかっても安全にガードしたいのなら、フェイシャンで挑んでもよい。ただしその場合は、最初の扉をバデレールで開け、一度スタート地点からワールドマップに戻ったあとにフェイシャンへＢＪしよう。

BOSS 八卦マルカラ

●ダイブ攻撃をサイドステップでよけろ!

戦闘が開始したら、まず中央の舞台へ上り、攻撃のチャンスを狙う。マルカラの繰り出す攻撃は強力だが、直線的なものやスキの大きいものが多いので、あわてずに対処すること。なかでも、いったん後ろに下がってから繰り出すビクトリーダイブをサイドステップで回避すれば、しばらくマルカラが無防備になるので、そのスキに強力な技を叩き込もう。また舞台から落とされてしまった場合は、爆弾人間の自爆に巻き込まれないように素早く上ること。





▲ガードしても、その衝撃で舞台から落ちることがあるので注意しよう。

◀舞台から落ちてしまったら、この位置でジャンプすれば戻れるぞ。

バチカン

オススメキャラ	マルカラ

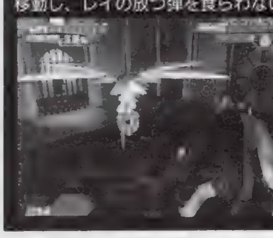
◉マルカラで扉を開けろ!

このバチカンステージはわずかなエリアしかなく、メシア教信者５体と戦うだけで、ボスである八卦レイとの戦闘になる。まず最初の３体を倒したら隣の部屋へ進み、マルカラでスイッチを解除して扉を開けよう。その際は、反対側の通路の先にＰアイテムや回復アイテムがあるので、そちらを先に入手してからレイの部屋へ向かえば、戦いがグッとラクになる。ちなみにマルカラでクリアするのが難しいと感じるのであれば、アイテムの近くのクリアポイントから一度ワールドマップに戻り、バデレールなどのキャラにＢＪしてから挑んでもいい。

BOSS 八卦レイ

●長期戦覚悟で戦え!

レイはひんぱんにこちらの攻撃をガードし、さらに一定のサイクルで上空に逃げてメシア教信者を召喚する。一気にダメージを与えるのは難しいので、ムダなダメージを受けないように、じっくり腰をすえて戦いたい。とくにジャンプからの突進は威力が高いので、必ずサイドステップで回避すること。またメシア教信者と戦うときは、なるべく部屋の隅に移動し、レイの放つ弾を食らわないように。



◀突進攻撃を回避したあとは反撃のチャンス。動きを見て確実にサイドステップせよ!

リスボン

オススメキャラ	バデレール、レイ

◉カティと会う前に必ずセーブを!!

まずは橋の上から飛び降りると、ソードブレイカー＆グレネードと戦闘になる。ここではグレネードの手榴弾に気をつけながら、素早くソードブレイカーを倒そう。次に敵を倒しながら屋内へ入ると、複数のキャノンが各部屋に待ちかまえている。こちらは遠距離から飛び道具をはね返して撃破したい。またＰ．116でも述べたが、このステージの最後には、今後の展開を左右する選択が待ち受けている。直前の回復＆セーブを忘れずに！

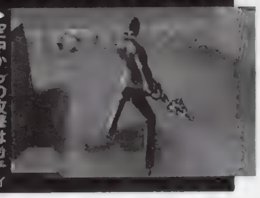


▶場合によっては、コウ、カティと戦うことも。コウは背後に回り込みながら戦えば楽勝だ。

BOSS 封剣士カティ

●端に追いつめろ!

最強の封剣士だけあり、繰り出す攻撃はどれも強烈。ただしステージの端（回復アイテムの近くなど）にカティを誘導できれば、あとは簡単。突きをガードしてから反撃、というパターンを繰り返すだけで、相手の体力をかなり減らせるぞ。また飛び道具とガード不能の突進については、回避が非常に困難。危なくなったら、コンテナの陰に隠れてチャンスを狙おう。



▶空中からの攻撃はカティの影に重なれば当たらない。

メッカ

オススメキャラ	レイ、カティ

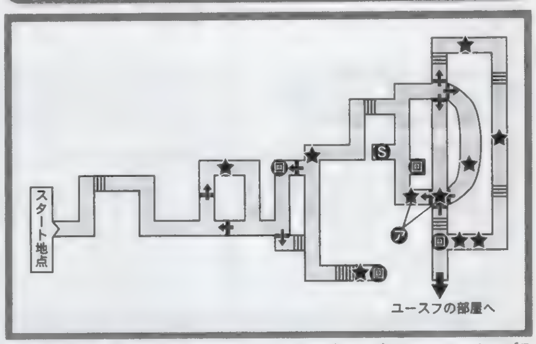


◀モーターブラークから離れた位置から、バズーカの弾をはね返すのも有効。

◉奇襲攻撃に要注意!

一方通行の複雑な通路に、ソードブレイカーやバズーカ、モーターブラークが待ち伏せており、強行突破しようとすると手痛いダメージを受けてしまう。とくにモーターブラークとほかの敵をまとめて相手するのは危険。右のマップでモーターブラークの位置を確認し、先にソードブレイカーをおびきよせて倒そう。ボス戦の前にセーブポイントへ戻るのも忘れずに。

メッカステージMAP



➡＝一方通行の扉（矢印の方向へのみ通ることができる） ★＝モーターブラークの出現場所 回＝回復アイテム Ｓ＝セーブポイント ア＝特定のルートを通った場合、この２カ所のどちらかにモーターブラークが出現

BOSS 八卦ユースフ

●触手の間に入り込め!

まず飛び道具を回避（レイならガード）しながら、攻撃のチャンスを待つ。そしてユースフが飛び上がって中央に移動し、触手を広げたら、急いで接近して触手と触手の間に入ろう。その後はロックオンし、触手の動きに合わせて左右に移動しながら攻撃すればOKだ。触手の動きが早くなったら、サイドステップを駆使して回避すること。また動きながらの攻撃が難しい場合は、回避に専念し、一瞬ユースフの動きが止まる瞬間を狙いたい。



◀ユースフがこの体勢を取ったら、素早く接近してロックオン。



◀あとは回転するスピードに合せながら、左右に歩きつつ攻撃しよう。



◀ユースフの飛び道具ははね返すこともできる。チャンスがあったらチャレンジしよう。

ポイントQ&A

Q：終盤のステージ全般を乗り切るのに、オススメのキャラはありますか？

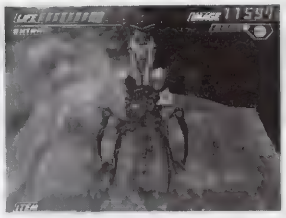
A：一番のオススメはレイ。やはりアイテムなしでライフを回復できるのは大きいです。さすがにボス戦の途中で回復するのは難しいですが、ザコとの戦いで敵を倒すたびに回復すれば、かなりゲームオーバーになる確率が減るはず。ただし最終ステージについては、その時点で最も攻撃力が高いキャラがベストでしょう。

コンロン

オススメキャラ	カティ

◉最強のキャラで挑戦!

あるルートを通ったときのみ、このコンロンを訪れることになる。封剣士の本拠地だけあり、敵は並のザコよりはるかに強力。最初の山道では、封剣士兵・影脚を1体ずつおびき寄せて戦っていこう。途中の洞窟では、一番奥にある箱を壊さずに進むこと。そしてすべての封剣士兵を倒したら、一度洞窟に戻り、箱の中のPアイテムを入手してから建物の入口まで行こう。そして、Pアイテムを使用後、すぐに入口近くの回復アイテムを取り、万全の態勢でボス戦に挑みたい。



◀複数の封剣士兵・影脚を同時に相手するのは危険。一匹ずつ戦おう。



◀この地点でPアイテムをを使ってから、奥に進むのがベスト。

BOSS 李 護手(リー・フーショウ)

●わずかな攻撃チャンスを逃さないように

封剣士の長老だけに、その能力はまさに超人。攻撃をある程度繰り出すと、すぐ別の場所へテレポートしてしまうので、各攻撃のスキを見逃さないように注意しよう。まず掌打は、1発目をガードしたらすぐに反撃してOK。衝撃波についてはジャンプで回避しつつ接近し、3発目を撃つ前に攻撃しよう。チョップは発生までが早いのでかわしにくいが、サイドステップで回避できれば、そのあとで確実にダメージを与えられるぞ。



▶衝撃波は、サイドステップでも回避できる。



◀テレポートされたら、素早く見渡して相手の位置を補捉。



◀飛び道具ははね返すより、サイドステップで回避しよう。

ブラジル

オススメキャラ	バデレール

◉機雷は落雷で破壊

このマップでやっかいなのは、空中を浮遊している機雷だ。こいつは、通常攻撃がいっさい通用しないうえ、連続してダメージを受けやすい火炎放射を使ってくる。ただし落雷攻撃ならば一撃で破壊できるので、ぜひバデレール、もしくは稲葉にBJしてチャレンジしよう。一方、落雷攻撃を習得していない、または別のキャラでクリアしたい、という場合は、機雷に攻撃される前に横をすり抜けるしかない。後半はとくに狭い通路が多いので、まず周囲のメカ虫を一掃し、機雷の動きを見て進行方向の安全を確認してから、素早くすり抜けるようにしたい。



◀各所で機雷が待ち伏せしている。前方をよく確認して進もう。

BOSS 封剣士カティ

●基本戦法はリスボンと同じ

進行してきたルートによっては、リスボンではなく、ここでカティと戦うこともある。基本戦法はリスボンで解説したものと同じだ。ただし、リスボンと違って障害物が少ないため、まず遠距離ではカティを追いかけずに、ひたすら回避に専念。そして突進攻撃をサイドステップでかわして攻撃するか、近距離攻撃をガードしたあとに反撃していこう。飛び道具は、十分にひきつけてからならば、サイドステップでかわせるぞ。

ワシントン

オススメキャラ	ユースフ、レイ

◉護衛ロボはノーダメージで倒すつもりで!

ここのザコは大統領護衛ロボしか出現しないので、P.116の対処法を参考にすれば、簡単に進むことができるはず。2つ目の通路では、スイッチを2つ作動させないと扉が開かないので注意しよう。そこを突破すると巨大なエレベータにたどり着くが、ここでは上から何度も大統領護衛ロボが降ってくる。この護衛ロボはほかと違い、回転パンチ→突き出しパンチ→ミサイルの順番で攻撃してくるので、2つのパンチをガードしてから、サイドステップで背後に回って反撃しよう。

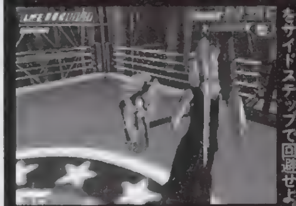


▲近づく前に護衛ロボがこちらを向いていたら、引き返して後ろを向くまで待とう。

BOSS 八卦ウィリアム

●横に回り込みながら戦えば楽勝

第1形態時は、エレベータの護衛ロボとまったく同じ戦法で倒せる。次の第2形態時は、まずロックオンし、ウィリアムを中心にして反時計回りに歩こう。これでガード不能攻撃をほぼ確実に回避できるはず。あとはスキの大きい技のあとに攻撃をヒットさせればOKだ。またウィリアムは、ライフが少なくなるとしゃがみ込んでから突進してくる。これを電流ロープの近くで回避すれば、ウィリアムがロープに触れて一定時間動けなくなるぞ。



◀ウィリアムがこの体勢になったら、突進の合図。素早くロープを背にして立ち、突進をサイドステップで回避せよ。



◀自分がまわりのロープに触れても、一定時間動けなくなってしまう。あまりロープに近づきすぎないように。

紫禁城

オススメキャラ	ウィリアム

◉天尊流星との決戦前にはまだまだ難関が!

ほとんどのルートで最後のステージとなるのが、この紫禁城。ここではまず、6つの庭園をくぐり抜けなければならない。その際に難関となるのが、2つ目の庭園以降に登場する鳥形爆撃機。この爆撃機の突進はガード不能なうえ、無限に出現するので非常に危険だ。よってここは、いったんステージの左右に避難してから、爆撃機をやり過ごした瞬間に手すりの上へ昇って、一気に通り抜けてしまおう。またバズーカとともに現われたら、爆撃機が当たらない位置からバズーカを倒すこと。なお、ルートによっては、庭園の数や敵の種類が変化することもあるぞ。



▲ウィリアムやレイなら、弾をガードしつつ、1匹ずつ確実にバズーカを倒せる。



◀一番端の鳥形爆撃機が通過したら、素早くジャンプして、この地点に飛び降りろう。



◀ここからならば、安全にバズーカを倒せるぞ。



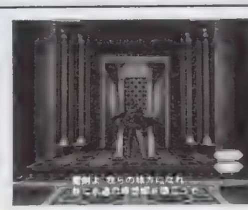
◀そのまま前進して、斜めにジャンプすれば回避できるぞ。

そして"魔剣"の物語は真の最終決戦へ…!!

ついに紫禁城の入口に到達した魔剣。だが天尊流星のもとにたどり着くには、まだいくつかの試練が待ち受けている。そして激戦をくぐり抜け、紫禁城の奥深くに座する天尊流星を倒したとき、はたしてどんな未来が魔剣を待ちうけているのか…。それはぜひ、キミ自身の目で確かめてほしい。また一度エンディングを見たあとは、ぜひ1回目とは違うプレイで、魔剣の別の運命を体験してみよう。



◀ケイとの会話内に登場する選択肢が、物語の展開に影響することも……。



◀封剣士に協力的だった人は、ぜひ2度目のプレイで八卦サイドのルートを!

魔剣爻(シャオ)

PS2 ピポサル2001

サルのパンツを集める異色のACT『ピポサル2001』を徹底攻略するぞ！

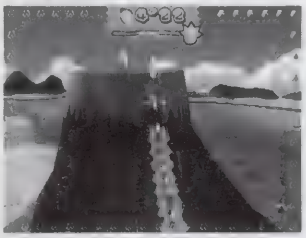
発売中 ACT	▶¥5,800 ▶SCE
	▶MC2(83KB)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「パンツを集めることが目的」という部分だけに注目すると（すんなよ）、なんだかアブナイ感じがしないでもないですが、ゲームはいたって明るく健全です。暗い事件も多い昨今。世の中の人たちがみんな、こういうおバカなノリのゲームでもやって、楽しい気分になれば、悪いことする人もいなくなるかなあ。　（青毛ノーテンキ野郎）

集めるパンツ2001枚！ まずは最初のコースを攻略!!

独自のアクション性で人気を集めた「サルゲッチュ」の続編。前作はサルの捕獲が目的だったが、今作では、サルのはいているパンツを集めていく。前作で採用された左右のスティックを使う複雑な操作は、シンプルなものに変更され、続編ながらアクション性が大きく変化している。そのため、前作の経験者でもとまどう人がいるはず。そこで今回は、ゲームの基本テクニックを解説。また、最初に冒険する「サルなみコース」の要注意ポイントを紹介しよう。



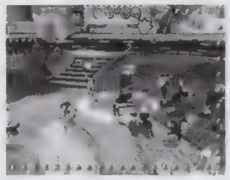
◀難易度が上がる中盤以降に向け、序盤のうちにアクションを極めておくことをオススメしたい。

基本Lesson パンツ集めの基本テクニックを伝授！

ここでは、ゲーム全編を通して役に立つ攻略テクニックを紹介。まずは序盤のステージで、これらのアクションを使いこなせるようになろう！

◉サルに囲まれたら□ボタンを連打！

頭のランプが赤いサルは、奪われたパンツを取り返すべく、主人公に寄ってくる。つねに動き回っていれば囲まれにくいが、危ないと思ったら、早めに□ボタンを連打して、「くるくるアタック」でサルを蹴散らそう。



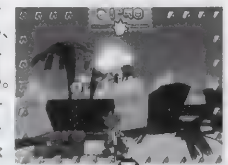
◉「パンツたんちき」が攻略のカギ！

ステージが始まったら、まず「たんちきアイテム」を手に入れよう。これで「パンツたんちき」が使え、パンツを見つけやすくなる。このときL1ボタンで、たんちきがつねに視界に入るよう、カメラを調節しよう。



◉ラッキーターゲットで3UPを狙え！

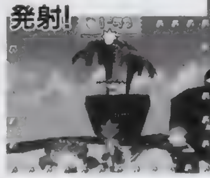
□ボタン押しっぱなしでサルを吸い続けてから、□ボタンを離すとサルをふっ飛ばすことができる。このテクを使い、ステージのどこかにあるラッキーターゲットにサルをぶつけると、3UPするぞ。ぜひ挑戦してみよう。



◀ターゲットを見つけたら、その近くでサルを吸いつけよう。



◀サルを吸いつつ、左スティックでふっ飛ばす方向と高さを調整。



◀あとは、□ボタンを離してサルを発射！ ターゲットに当たれば3UPだ。

実戦Lesson サルなみコースをピックアップ攻略！

ここからは、最初に挑戦する「サルなみコース」を攻略。初心者向けのコースだけに、クリアするだけなら難しくないはずだ。そこで今回は、出現するサルが多かったり、特殊なテクが使えるステージを選んで解説していくぞ。

サルなみコース構成

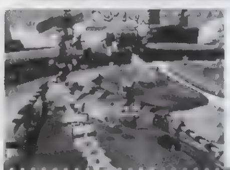
ゲームスタート → ほ Lv1 → ほ Lv2 → ほ Lv3 → ほ Lv5 → ボス
ほ Lv2 → ぴ Lv1 → ぴ Lv2 → ぴ Lv5 → ボス

ほ:ほのぼのランド
ぴ:ぴちゃぴちゃランド

「ほLv2」のあと、コースが2つに分岐する。初心者は難易度の低い上ルートがオススメだぞ。

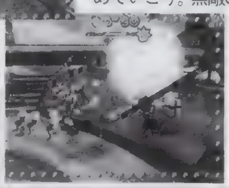
ほのぼのランドLv5 　集めるパンツ 50枚

◉危なくなったら水の中へ逃げろ！



ゲームが始まったら、すぐ背後にある「スターアイテム」を取って無敵になろう。あとは、無敵状態を利用して、ひたすらパンツをはいているサルに体当たりして、パンツを集めていこう。無敵の効果が切れたら、「パンツたんちき」の表示を参考にパンツを回収。サルは泳げないので、もしサルに囲まれたら、水の中に逃げ込むのが得策だ。ジャマなサルは「バクハツMD」で追い払おう。

▲無敵状態は、サルに体当たりするほど効果が長持ちするぞ。

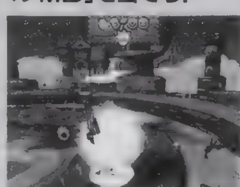


▶ジャマな柵も、早めに「バクハツMD」で破壊したほうがいい。

ほのぼのランドBOSS

◉敵の動きを見切って「バクハツMD」を当てろ！

ボス戦でもパンツを集めるのは同じ。しかしそのためには、スペクターが乗るUFOにくっついたサルに「バクハツMD」を当てて、パンツをばらまく必要があるぞ。ボス戦が開始されたら、すぐ「バクハツMD」を取り、スタート地点に戻ろう。すると、スペクターが飛んで来るので、それを「バクハツMD」で攻撃。あとは噴水近くで、スペクターを待ち伏せだ。



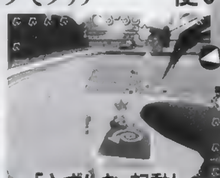
▲草地で待ち伏せるのも◎。一定周期でスペクターが飛んでくるぞ。

ぴちゃぴちゃランドLv2 　集めるパンツ 30枚

◉「ラブラブMD」を使ったスーパーテクでクリア

このステージでは、まず正面の池の向こう岸まで行こう。そこから「ラブラブMD」を池に投げ込み、サルを水中に誘い込む。そして「ラブラブMD」の効果が切れたら、「うずしお（排水溝）」のスイッチを押し、池の水を抜くのだ。すると池の水がなくなり、底にたくさんのパンツが残っているはず。それを集めれば、短時間で一気に多量のパンツをゲットできるぞ。



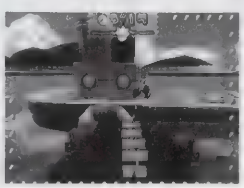


◀▲「ラブラブMD」を池に投げ込んだら、青い排水溝のスイッチを押そう。ただ、池の渦が消えるまでは水の中へ飛び込まないこと。

ぴちゃぴちゃランドLv5 　集めるパンツ 50枚

◉船は残りパンツが10枚になってからでOK！

この面でも、上で紹介した「うずしお」のテクが使えるので、まずはそれでパンツを集めよう。またここでは船が初登場。これに乗らないと行けない場所もあるが、そこにはパンツの入ったカプセルが2つあるだけなので、残り10枚になってから取りに行けばいい。あせる必要はないぞ。

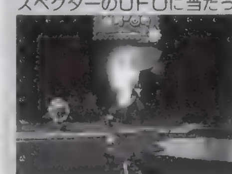


◀海の深いところへ落ちるとミスになる。船の乗り降り時には、落ちないように注意すること。

ぴちゃぴちゃランドBOSS

◉浅瀬でスペクターを待ちぶせ！

一瞬でクリアできるテクを紹介！ ステージが始まったら、画面右にある浅瀬の中央まで進み、そこで待機。しばらくすると、そこにスペクターがサルを落としていくので、ヌゲッチャーで吸いつけよう。あとは、吸引状態のまま左スティックで視点を上に向ける。すると、吸いつけたサルがスペクターのUFOに当たって、すべてのパンツがばらまかれるはず。あとはそれを集めて転送機まで運べばクリアだ。



◀なるべく浅瀬の中央で待機。ちょうどスペクターが真上を通るはずだ。

ポイントQ&A

Q：アクションが苦手で、すぐにゲームオーバーになってしまうんですが……。

A：その場合は、あせって先のステージに進まず、序盤のレベルが低いステージを何度もプレイしてみましょう。たとえば「サルなみコース：ほのぼのランドLv1」なら、「じかんないクリア」や「イッパツてんそう」で簡単にクリアでき、ガンガン1UPできます。この方法でプレイヤーの残り数を増やしてから、先に進みましょう。

PS2

ヤンヤ カバジスタ ~featuring Gawoo~

今回は基本&応用テクニックを詳しく解説。
これを読めばキミも"カバジスタ"になれる!!

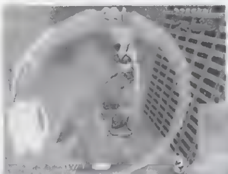
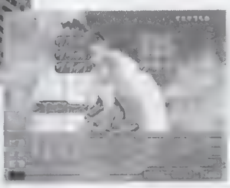
発売中	▶¥6,800 ▶コーエー
ACT	▶MC2(462KB)、2人プレイ可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

操作に慣れるまでが大変なこのゲーム。コツは、あまり力を入れないこと。落ち着いて操作すればトリックが出しやすい。余計な力が入ると、シフティを出したつもりがトリックに…なんてことになってしまうぞ。ま、エラそうなこと言ってるケド、オレもよくやります。シフティのつもりがトリック(笑)。がんばりましょう。(ボロボロL)

基本テクニック&隠し要素を一挙に大公開!

「ヤンヤ」は、スケボーに乗ってトリックを決め、街中に出現した謎の生物・ガウーを倒していくACT。しかし、ボード型コントローラを使用する独特な操作にとまどっている人もいるはず。そこで今回は、初級編と上級編に分けてプレイ時のポイントを解説！ さらに、隠し要素も合わせて紹介するぞ。

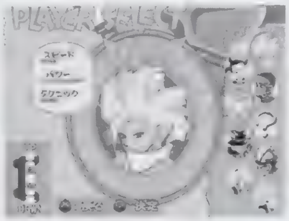



▲▶隠しキャラを使えば、苦手なステージも楽勝？ でも、トリックが苦手な人は、キャラに頼らずにライブモードで練習しよう。

初級編 ACTが苦手なキミに贈る2つのポイント

Point1◉キャラ性能はパワーを重視

「トリックを出す前に着地してしまう」という初心者にオススメなのが、最初から使えるキャラのなかで最もパワーが高いジェット。パワーはトップスピードに影響してくるので、この数値が高ければより高くジャンプすることができるのだ。ジェットなら余裕を持ってトリックを出すことができるので、まずはこのキャラで練習してみよう。

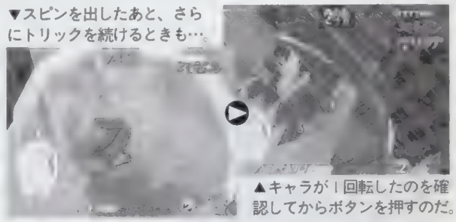


▶初心者は、パワーが高いジェットでトリックの練習をしてみよう。

Point2◉トリックはタイミングよく!

「きちんと入力しているのに、なぜかトリックが出ない」。こんな経験をしたことはないかな？ トリックを出すうえで最も重要なのはタイミング。ボタンを連打してもトリックは出せないぞ。あせらずにタイミングよく押していこう。

▼スピンを出したあと、さらにトリックを続けるときも…



▲キャラが1回転したのを確認してからボタンを押すのだ。

上級編 クリアに必須の3大ポイントを覚えよう!!

Point1◉コンボで一気に大ダメージ!

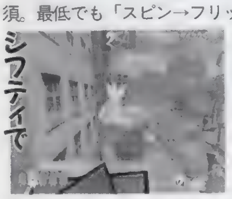
"カバジスタ"を目指すうえで必ずマスターしたいのが、連続してトリックを決めるコンボ。このコンボは、ただ連続してトリックを出すだけではなく、キャラが正面を向いて光ったとき（スピンの角度表示も黄色になる）に次のトリックを出すことで成立するのだ。また、同じトリックでもコンボのほうがガウーに大きなダメージを与えられるので、ゲーム後半では必須。最低でも「スピン→フリップ×2→グラブ」はマスターしておこう。



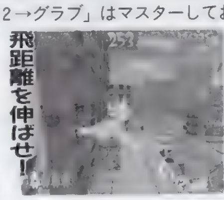
◀キャラが正面を向いて光ったら、すぐにグラブを入力。すると……



▶見事にコンボが成立！ 攻撃力だけでなく、得点もケタ違いに高くなるぞ。



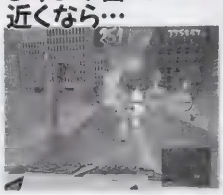
◀コンボの下準備として、ジャンプしたあとは……。



◀ボードを前に倒して、飛距離を伸ばそう。

Point2◉ボス戦はジャンプ台の近くで!

各ステージの最後には、ボスとの一騎打ちが待っている。ボスはHPが高いので、地上から攻撃してもたいしたダメージが与えることができない。そこで、ボスとはジャンプ台の近くで戦うようにしよう。もしジャンプ台から離れた場所でボス戦が始まってしまったら、攻撃を受けないように少し離れた場所で待ち、ジャンプ台のほうに誘導していこう。ジャンプ台を使うと、かなり遠くまでジャンプできるので、少し早めに攻撃するのがポイントだ。



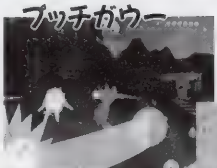


▲ジャンプ台を使えば、ボスにも大ダメージが与えられるぞ!!

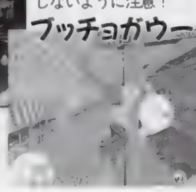
◀ボスが出現したら、あわてずにジャンプ台まで誘導しよう。

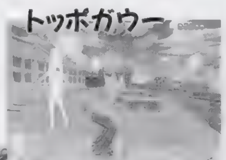
Point3◉ガウーごとの特性を把握しよう!

ガウーには、色や体型によって特性があり、それぞれ好みのトリックや視界が異なる。色付きガウーは、「ピンクならフリップ」といったように好みのトリックを決めればカンタンに倒せるが、問題なのは体格が異なるガウー。こちらは、好みのトリックだけでなく、それぞれの特性に合った攻撃をしないと倒すことができないのだ。まずは、体型による特性をしっかり覚えておこう。



◀ブッチガウーは体が小さいので、視界が狭い。ジャンプで素通りしないように注意！



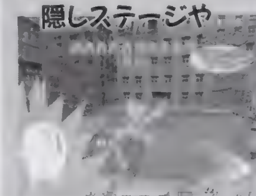


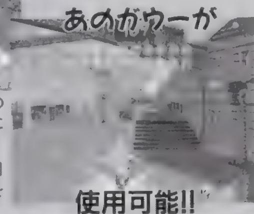
▲背が高いトッポガウーは、複合トリックが大好きで、足より下のトリックは無視。

◀太っているブッチョガウーは、足より下のトリックは見られないぞ。

Check 隠しキャラ&ステージの出現条件を紹介!

ここでは、隠しステージであるバックサイドと、隠しキャラの出現条件を紹介！ バックサイドは、タイムを延ばすコインが登場しないうえに、20体ものガウー（しかも高レベル！）が出現するという、歯ごたえのあるステージが楽しめる。また、隠しキャラは基本的に各モードをクリアすることで出現するが、ラスボスであるキングガウーの条件が非常にシビア。そこで、スピードの速いエイミーを使用するのがオススメ。このキャラはスピードが速いので、時間との勝負になるバックサイドで頼りになるぞ！





▲バックサイドでは、一定の数のガウーを倒せば、次のステージに進むことができるぞ。

▶隠しキャラのガウーは、見た目とは裏腹に（？）かなり高い能力を持っているのだ。

バックサイド出現条件

ステージ名	出現条件
バックサイド・ビジネスアベニュー	メインサイド・ステージ5をクリアする
バックサイド・シーサイドモール	ガウーゲージを10%以上にする
バックサイド・フォレストパーク	ガウーゲージを25%以上にする
バックサイド・プリズンアイランド	ガウーゲージを45%以上にする
バックサイド・ルインズ&カナル	ガウーゲージを72%以上にする
ラスボスエリア	バックサイド全5ステージに出現する霊体ガウー100体を全滅させる

隠しキャラ出現条件

キャラ名	条件
HONDAくん	スキルアップモード、「基本トリックコース」のおさらいミッションをクリアする
BooBee	スキルアップモード、「応用トリックコース」のおさらいミッションをクリアする
シスタークラリス	スキルアップモード、「ガウーアタックコース」のおさらいミッションをクリアする
B・B	ライブモードの「ノーマル」をクリアする
エイミー	ライブモードの「ハード」をクリアする
ガウー	ストリートモードのメインサイドをすべてクリアする
キングガウー	ストリートモード&バックサイドのガウーゲージを100%にしてラスボスエリアのキングガウーを倒す

PS2 鉄1 ～電車でバトル!～

攻略の基本から、全隠し車両の出現条件まで、役立つ情報をドーンとお届けするぞ!

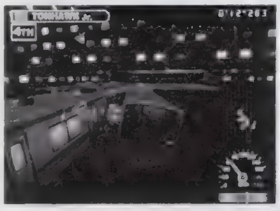
発売中	▶¥5,980 ▶シスコンエンタテイメント
RCG	▶MC2(85KB)、2人プレイ可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「鉄1」では、複数用意された線路を行き来したり、ライバル車両に体当たりすることができます。当然、現実にはありえないシチュエーションだけに、「ゲームならでは」の楽しさが味わえるのです。ハードの性能が上がったせいか、リアルさばかりを追求するゲームが多い昨今、アイデアが光るゲームは新鮮に感じられます。 (城イドム)

基本攻略&全隠し車両の入手方法をお届け!!

「鉄1」は、電車同士で競走する個性的なＲＣＧ。このゲームには、ポイント(線路の分岐)を使って車線を変更したり、ライバル車両に体当たりできるなど、このゲームならではの要素が豊富に盛り込まれているのだ。そこで今回は、レースで勝つための基本的なテクニックと隠し車両の入手条件を合わせて紹介していくぞ! この記事を参考にして、全国大会「鉄1」での優勝を目指してほしい。



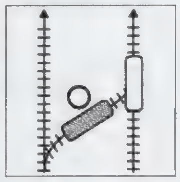
◀ライバル車両をコースアウトさせたり、進路を妨害するテクニックも重要。白熱したレースが楽しめるぞ。

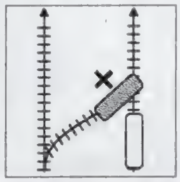
レースで勝つためのポイント

ここでは「鉄1」ならではのシステムである、「体当たり」と「ゴール」の2つを解説していくぞ!

Point1◉体当たりで打ち勝つためには?

隣の線路に車線変更したときにライバル車両がいると、"体当たり"が発生する。このとき、車体の先頭でライバル車両の側面に接触すると、コースアウトさせることができる(右上の図)。逆に、車線変更するタイミングが早すぎると、自分の車両がコースアウトさせられてしまうぞ(右下の図)。移動先にライバル車両がいる場合は、減速したり、次のポイントまで車線変更を見送ってタイミングを調整しよう。





Point2◉ゴールするときの注意点

停車駅に近づくと、画面の右上にゴールである停車駅のホームと各車両の位置関係を表すレーダーが表示される。このゲームの停車駅には6つのホームが用意されており、1つのホームに1車両しか停車することができない(ほかの車両がゴールしているホームに進入するとリタイアになる)。ゴール直前に車線変更しようとしても間に合わないことが多いので、早めに空いているホームに車線変更しておこう。



▲レーダーが表示されたら、早めにライバル車両のいない線路に車線変更だ。

全隠し車両の出現条件を公開!

「鉄1」には、全部で30種類もの隠し車両が用意されている。ここでは、全隠し車両の出現条件を一挙に紹介! これを参考にして、すべての車両を集めてみよう。

隠し車両は、基本的に「ツアーモード」の課題や「鉄1モード」をクリアすることで出現する。なお、右の表内の「ブレーキ」はブレーキの性能を、「カーブ」はカーブを曲がる際のハンドリング性能を、「坂道」は上り坂でのスピードを示している。好みの車両で、全モードを制覇してみよう。



◀入手した隠し車両は、ツアーモード以外の各モードで使用できるぞ。

全隠し車両リスト

地域	車両名	性能 最高速	加速力	ブレーキ	カーブ	坂道	入手条件
東北	トーホークJr.	4	4	3	3	2	ツアーモードの「ポイント5!」をクリア
東北	ホッカーイドーJr.	3	2	4	3	4	ツアーモードの「凍結警報発令中!」をクリア
東北	チホークトレイン	3	2	4	3	4	東北地域の電車を使って鉄1モードをクリア(※)
東北	ツガールトレイン	3	3	3	3	4	東北地域の電車を使って鉄1モードをクリア(※)
関東	チューオーJr.	3	3	4	3	3	ツアーモードの「計器故障中!」をクリア
関東	ソーブーJr.	3	4	3	3	3	ツアーモードの「暴走トレインI!」をクリア
関東	ケーヨーJr.	3	3	4	3	3	ツアーモードの「マイホームゴール!」をクリア
関東	サイキョーJr.	4	3	3	3	3	ツアーモードの「サイドアタック!」をクリア
関東	トデーントレイン	2	4	4	3	3	関東地域の電車を使って鉄1モードをクリア(※)
関東	カントートレイン	3	3	4	3	3	関東地域の電車を使って鉄1モードをクリア(※)
関東	エノシーマトレイン	2	4	3	4	3	関東地域の電車を使って鉄1モードをクリア(※)
関東	ヨコハーマトレイン	3	4	3	3	3	関東地域の電車を使って鉄1モードをクリア(※)
中部	ナガーノJr.	3	1	3	4	5	中部地域の電車を使って鉄1モードをクリア(※)
中部	トーカイドーJr.	4	3	3	3	4	中部地域の電車を使って鉄1モードをクリア(※)
中部	トヤーマトレイン	3	4	4	3	2	鉄1モードで4周目クリア後、中部の電車を使って
中部	ナゴーヤトレイン	3	4	3	3	3	再度クリアすると、2両のなかのどちらかを入手
近畿	オーサカカンジョーJr.	2	3	4	4	3	ツアーモードの「オンリーレール!」をクリア
近畿	アーバンネットJr.	4	3	3	4	3	ツアーモードの「暴走トレインII!」をクリア
近畿	コーベートレイン	3	2	3	4	4	近畿地域の電車を使って鉄1モードをクリア(※)
近畿	タンゴートレイン	2	2	3	4	5	近畿地域の電車を使って鉄1モードをクリア(※)
近畿	ノーセートレイン	3	3	3	3	4	近畿地域の電車を使って鉄1モードをクリア(※)
近畿	ランデーントレイン	2	3	4	4	3	近畿地域の電車を使って鉄1モードをクリア(※)
中国	シコークJr.	4	3	3	3	3	ツアーモードの「非常一発!」をクリア
中国	セットオーハシJr.	3	4	3	3	3	ツアーモードの「バックアタック!」をクリア
中国	チーヅトレイン	2	3	4	4	3	中国地域の電車を使って鉄1モードをクリア(※)
中国	グリーンムービー	3	4	4	3	2	中国地域の電車を使って鉄1モードをクリア(※)
九州	キューシューJr.	4	3	3	3	3	ツアーモードの「ピンポイントエリア!」をクリア
九州	ヒッサツJr.	3	3	4	3	3	ツアーモードの「DON'T TOUCH ME!」をクリア
九州	マツウーラトレイン	2	3	3	4	4	九州地域の電車を使って鉄1モードをクリア(※)
九州	タカチーホトレイン	2	3	4	3	4	九州地域の電車を使って鉄1モードをクリア(※)

※「鉄1モード」を4回以上クリアすると、以後クリアするごとに使用している地域の隠し車両のいずれかが入手できます。

CHECK 難しい課題をクリアするためのワンポイント攻略

定刻3分20秒! 時間の調整がカギ

この課題は定刻にゴールしなければならないので、車体のバランスがよく、スピードが安定している「メイテーツトレイン」がオススメ。この車両でミスなく走れば、3分05秒～3分10秒前後でゴールできるので、ホームの手前で時間調整してからゴールしよう。



▲ほかにも、開始後に10秒間待ってから走り始めるという方法もあるぞ。

DON'T TOUCH ME! とにかく逃げきろう!

この課題は、一度もライバル車両に接触せずにゴールする必要がある。最初は速度を抑え、ライバル車両の後ろを走ろう。そして1つ目のトンネルを過ぎたら、スピードを上げてライバル車を抜いていくのだ。あとは、できるだけライバル車から離れるように車線変更すればOKだ。



▲使用する車両は、スピードを維持しやすい、「フクオーカトレイン」がベスト。

ポイントQ&A

Q:隠しコースには、どんなものが用意されているんですか。また、隠しコースを選べるようにするための条件も教えてください。

A:用意されている隠しコースは、全部で4種類です。これらは、「鉄1」で全国大会に出場することで出現します。この全国大会は海外の隠しコースで開催され、このレースで優勝すると使用できるようになります。なお、この全国大会はプレイするごとに異なるコースが登場し、最終的に4種類の隠しコースが登場しますよ。

PS2

エンドネシア

エモの全入手リストと神様の出現ヒント集を凝縮攻略していくぞ!

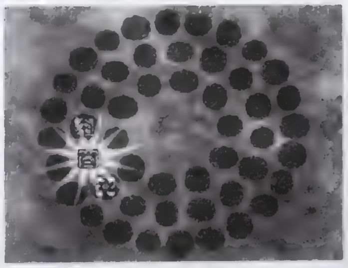
発売中	▶¥6,800 ▶エニックス
RPG	▶MC2(439KB)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「エンドネシア」って、ゲーム中に出てくるヒントだけでは神様を出現させる方法がわかりにくいゲームだよね。試行錯誤して色々なエモを使ってみたり、時間帯を変えて行動したりと意外に頭を使う。これがこのゲームの純粋な楽しみ方だと思うのだけど、〝できることが多い=自由度が高い〟と一概に言えないところが難しいニョ。 (犬)

"エモ"&"神様"のコンプリートデータを大公開!!

感情(エモ)を入手し、さまざまな場面で使うことによりイベントを発生させていくという風変わりなゲーム『エンドネシア』。2回目の攻略となる今回は、エモ入手データと神様出現リストを堂々公開!! エモの入手に手間取っていたり、どこのゾーンにどんな神様が出現するかわからなかった人には大いに役立つんじゃないかな? なお、エモのGETリストに関しては完璧な内容で公開するが、神様の出現リストについては「ヒント集」というかたちで掲載してある。あとは、ゲーム中に出てくるヒントと照らし合わせて謎を解いていこう!



▲神様は全部で50人。今号のヒントを参考に、目指せコンプリート!

エモGETリスト

入手できるエモは全部で17種類。入手場所と入手方法をチェックして効率よくエモ集めをしていこう。なかでも「キレイ」は入手タイミングがシビア! 詳しくはポイントQ&Aで。

エモ	入手ゾーン	入手場所	入手方法
ハラヘリ	全ゾーン	どこでも	腹が減ったら
クイスギ	全ゾーン	どこでも	食べ過ぎる
ネムイ	全ゾーン	どこでも	眠くなったら
アツイ	荒地	マジロウ近くの温泉	温泉にゆっくりつかる
	シベリア	温泉(お湯を出した後)	温泉にゆっくりつかる
イタイ	ジャングル	ジャンボ球根	ジャンボ球根もどきに食われる
	ジャングル	ジャンプ草	ジャンプ失敗
	荒地	スナグミエリア	スナグミに刺される
クヤシイ	森	スコウテが出現する場所	3カ所で意地悪される
	荒地	ロジャー	ブタ話で「うまくできません」を選択
サムイ	シベリア	池・海	池か海の中でまったり
コワイ	エントランス	ダッコチやん	くっついたダッコチやんが変形
	ファンシー&森	ランスの馬	馬におしゃれニンジンをあげて会話
	森	ふくろう	夜、ふくろうが鳴いてるとき
	森	伐採所(スティーブ)	木が倒れるときに近くにいる
	ジャングル	ピラニア	ピラニアに近付く
	荒地	ダン	はじめてダンに会う
	ロンリー	ゾンビ	はじめてゾンビに会う
ハズカシイ	ジャングル	パンツ氏	パンツ氏がいるところを通る
タノシイ	エントランス	風船草	風船をふくらます
	エントランス	ダッコチやん	ダッコチやんをくっつける
	ファンシー&森	ランスの馬	馬におしゃれニンジンをあげて会話
	ジャングル	ジャンプ草	ジャンプに成功する
カッコイイ	エントランス	カウント	カウントに名前を名乗る
	エントランス	メカ0号(メカミのメカ)	メカが飛び立つところを見る
キレイ	ファンシー	シャボン池	シャボン玉が飛んでいるのを見る
サビシイ	エントランス	カウント	カウントに「おじさんだれ?」と言う
	ジャングル	スティーブ	7日目の夜のバーでスティーブと会話
カナシイ	森	スコウテが出現する場所	4カ所で意地悪される
	森	リス訓練所	カラスにリスが食べられたとき
	ジャングル	ケージ	「知性の神様」出現時
カワイソウ	森	リス五輪会場	リス五輪で負けリスを見る
	ジャングル	エルザラボ	エルザがネズミを食べているのを見る
	荒地	ブタ生息地	ブタを狩ったあと
	山	サイバダッタ	サイバダッタが死亡したのを確認する
クサイ	森	スティーブ	家でスティーブが飲んでいるときに行く
	ジャングル	においを出す草	草に触れて匂いを嗅ぐ
	シベリア	イエティくん	雪男に初めて近付いたとき
カユイ	ジャングル	トゲを出す草	草に触れてトゲで刺される

神様出現ヒントリスト

Vol.179で紹介したエントランスゾーン(神様10人)を除いた、残り40人の神様出現ヒント集! 正確には、このリストにイベントの発生時間が条件として加わるので、色々な時間帯に行動を起こしてみよう。

	神様の名前	出現方法
ファンシーゾーン	亀の神様	浜辺にいるP氏か夕方に打ったコルフホールか森のほのくんに当たる
		ボールを鳥に取られる前に拾う
	夜遊びの神様	夜、ランプの木からヒモがたれているので、8方向すべてのランプの明かりをつける
	メロディの神様	P氏に「アツイ」のエモを使うとビールを飲み始める
	頭突きの神様	日中、ファンシーのベットで起きるとスパ虫が出現!
	花の神様	花畑で「キレイ」のエモを使い、赤・青・黄の3種類の花をとる
		花の神様の石像がある花壇に正しく植える
	ちょうちょの神様	ちょうちょボードで、オス:メスを合わせて正解する
	恋の神様	昼間、柱に隠れているサーヤを脅かして柱を壊させる
		夜中にモレイラ宮殿のモレイラが起きるので「キレイ」のエモを使う
森ゾーン	筋トレの神様	朝、リス五輪会場で負けリスのいる練習場に行き「カワイソウ」のエモを使う
	橋の神様	ファンシー海岸で「ビー歯」を入手。それを採掘場のビーバーに渡す
	レントゲンの神様	夜、家で寝ているスティーブに「クヤシイ」のエモを使う
	鳥の神様	鳥ボードで「どんぐり」を使うと、鳥の鳴き声当てゲーム開始。3問正解する
	バレエの神様	サーヤの家の前の鉢植えから「リボンシトロン」を入手
		サーヤ湖付近にいる男クマさんに「リボンシトロン」をつけてあげる
ジャングルゾーン	トーテムポールの神様	トーテムボードで正解する
	リズムの神様	エルザラボの右側の沼にあるボンゴを一定のビートでたたく
	カモフラージュの神様	赤エリア、青エリア、黄エリアそれぞれにいるカメレオンにエモを使う
	知性の神様	バーで飲み、2杯目を聞かれたときに「カナシイ」「サビシイ」のエモを使用
	失恋の神様	ある夜、バーにいるジェシーにエモを使う
	酔いどれの神様	ある夜、バーにいるロジャーと会話し、「タノシイ」のエモを使う
	ノゾキの神様	夜中、エルザラボの窓にビーバーがのぞきに来るので、そのとき窓を開ける
	食べ物の神様	エルザは起きるとすぐにネズミを食べる
荒地ゾーン	戦争の神様	戦車の近くにある神様の石像の前で撃たれる
	スナグミの神様	迷路内にいる怠け者スナグミの背後から「アツイ」を使用。「スナグミの服」入手
		スナグミのアジト付近の露店で槍を入手し物々交換。対象は「砂漠のバラ」×3
	忠誠の神様	バンカと会話し「地雷探知機」を入手
		砂漠の死体を調べて「兵隊サンのしるし」を入手しバンカに渡す
	カニの神様	ダン宅の南の海岸で、カニの群れ地帯に行く
		昼、まだら大カニ食い出現! カニを食べようとする
	貝の神様	貝をはめる台座に正解の貝3種類をはめる
	ポークの神様	ロジャーと会話し「ロジャーのバット」を入手
	スピード狂の神様	サソリレースへ行く
	思春期の神様	夕方、ダンと会話し「ヒトデのバッチ」を入手
ロンリーゾーン	お風呂の神様	アルマジロのいる地帯で4匹のマジロウに「コワイ」「ハズカシイ」「ネムイ」のエモを使う
		丸まったところを蹴り、間欠泉の穴に入れる
		4つの間欠泉がふさがれたあと、ポンプを押すとお湯が流れるようになる
	墓場の神様	夜中、墓場にゾンビが出現するので、話しかけて「ゾンビの手紙」を入手
	格闘の神様	山ゾーンの入口にいるイーに近付くとバトルモードになる
	枯葉の神様	1本だけ緑の木の前にジェシーがいるときに「サムイ」のエモを使用
	ランスの見た神様	昼、ランスが戦車の前で独り言を言っているときに「コワイ」のエモを使用。戦うのをやめる
	ギターの神様	シベリアゾーンで寝ているマサノフがエモゲットの曲を弾いている
		その曲のエモを使用する(2曲正解)
	修理の神様	ブーに「壊れたパーツ」を渡すとUFOに乗ってメカ2号のところへ移動
		修理を開始する
		「壊れたパーツ」をメカ2号から入手。「マシンオイル」はロジャーのパトカー付近
	激励の神様	ナイキ宅で「お絵かき帳」を拾い、ナイキに渡す
		ナイキにエモを使うと夜に絵を描く。翌日、絵が完成する
山ゾーン	御来光の神様	毎朝「おがみ」のチャンスがある。拝むと神様から「子どものいる場所」のヒントがもらえる
		全部で10人の子どもを見つける
	新入りの神様	山にいるサイバダッタと会話。「苦行」について聞く(3パターン)
		山頂から出ようとすると裏話も聞ける
		苦行のきっかけアイテム(3種類)を渡すと、それぞれの苦行がスタート!
	モノマネの神様	神様?体ゲットしたあと……???
etc.	地図の神様	すべての「しるべ石」を見つけ、地図を完成させる

ポイントQ&A

Q:「キレイ」のエモの入手条件である〝シャボン玉〟を見ることができないのですが。

A:ファンシーゾーンのシャボン池で見られる〝シャボン玉〟は、625分おきに1回しか飛ばないという超レアなもの。最初は1日目の6時10分なので、あとは625分(10時間25分)を足した時間ごとにシャボン玉が出現します。ちなみにシャボン玉が出ている継続時間は約1時間です。

PS

ルナ・ウイング
ー時を越えた聖戦ー

6人のヒロインとの付き合い方と、隠しヒロインのエンディング条件を一挙公開!

発売中	▶¥6,800 ▶翔泳社
S・RPG	▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

最初のプレイ時は、攻略の都合上いろんな女の子と仲よくしていたのでPB(プレイボーイ)値が上がる一方! 次からは女の子1人にしぼって、じっくりとイベントを楽しみました。それにしても、何ともうらやましい状況に置かれている主人公。女の子と仲よくならずとも、すでに立派なプレイボーイだと思うのですが? (おぎの)

これでお目当ての女の子とも仲よくできる!!

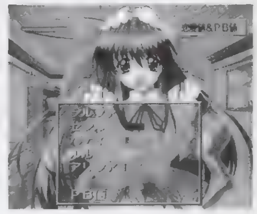
魅力的なヒロインたちと力を合わせて戦っていく『ルナ・ウイング』。目当ての女の子と仲よくなれない、という人のために、このページではNR(ニュアンスリプライ)イベントで高ポイントを稼ぐ方法など、各ヒロインとの付き合い方を紹介するぞ。また、隠しキャラ的存在のネリーとミルカのエンディング条件も公開。これがあれば、どんな女の子とも仲よくなることができるぞ!



◀どの女の子でも、特別なイベントは見逃さないように!

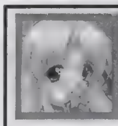
女の子ごとの付き合い方をチェックしよう!

恋愛値を上げるには女の子とマメに出会うのが基本だが、複数の子と仲よくするとPB(プレイボーイ)値が上昇する。この値が上がると恋愛値に悪影響を及ぼすので注意しよう。なお、EDを迎えるために必要な数値はそれぞれ100以上。複数のヒロインのED条件を満たしている場合、名前の左にある数字(1シルファ〜6チロル)の順で優先される。



▲恋愛値とPB値の大体の目やすは、ネリーの部屋で確認できるぞ。

1 シルファ



■お姫様には優しく

公国の王女として育ち、ろくに異性と話したことがないというシルファ。戦闘では唯一の回復魔法の使い手として活躍できる。ボス級の敵がいる重要な戦闘では、必ず参戦させるように。NRイベントでは、「好きなタイプ」で「同じ年齢」、「趣味」で「読書」と、彼女に合わせた答えを選ぶといい。「好きな季節」では「秋」がオススメだ。なお、ほかの女の子を狙うときは、シルファの恋愛値を上げすぎないようにすること。





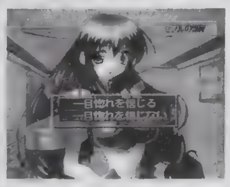
▲選択肢を選ぶときは、感情を「強」にすれば効果が大きくなる。◀彼女の魔法はパーティ全体を回復してくれるぞ

2 セシル



■意見を合わせてあげよう

幼なじみのセシルは3マスもの攻撃範囲があり使いやすい。後方から仲間をサポートするには最適だぞ。NRイベントでは、「女性のタイプ」で「同い年」、「育った環境」で「重要」といった返答が好印象。彼女は自分の意見をどんどん言ってくるタイプだが、「好きな季節」は「冬」という意外な一面もあるので注意。



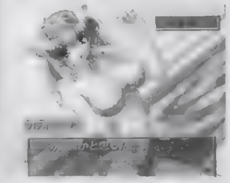
◀「一目惚れ」は「信じない」。ずっと一緒にいる、彼女に合った答えを選ぼう。

3 パティ



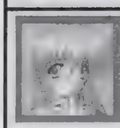
■活発な人が好み!

パティは攻撃範囲が狭いので、主人公と一緒に行動して攻撃に専念させよう。なお、彼女は序盤で仲間になるが、セシルほどイベントが多くないので、こちらから積極的に会うように。「相性のいい性格」は「明るい人」とイメージどおりだが、「好きな季節」は「春」、「一目惚れ」で「信じる」など、わかりにくい答えも。



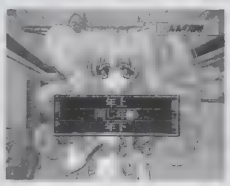
◀2章で発生するプールイベント。恋愛値を上げるためにも必ず見ておこう!

4 ルル



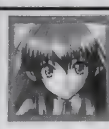
■不思議少女とつきあうには…

出会ったときから不思議な雰囲気を持っている少女・ルル。敵全体に効果がある攻撃手段を持っているので、戦闘でどんどん活躍してもらおう。NRイベントの返答では、「一目惚れ」で「信じない」、「相性のいい性格」で「おとなしい人」などを選ぶといい。また「趣味」で「読書」、「好きな飲み物」では「紅茶」が◎。



◀「女性のタイプ」はもちろん「年下」。ルルの質問はわかりやすいものが多い。

5 アリシア



■他の子との関係に注意

全ヒロイン中、仲間になるのが最も遅いアリシア。戦闘では2マス分の射程距離を持つが、仲間になった時点ではレベルが低いはず。こまめに戦闘をしてレベルを上げておこう。「好きな季節」で「夏」、「育った環境」で「関係ない」など、NRイベントはわかりやすいものが多い。ただ、ほかの女の子の恋愛度に注意。



◀仲間になる前にもイベントは用意されている。数少ない機会をモノにしよう。

6 チロル



■一見堅そうだけど…

多彩な趣味を持つ考古学者のチロル。戦闘ではセシルと同じく攻撃範囲が広いので使いやすいぞ。ただし、仲間になるのが遅めなので、レベルには注意しよう。NRイベントでは、「相性のいい性格」で「利発な人」を、「女性のタイプ」で「年上」、「好きな料理」で「あっさり系」、「好きな季節」で「秋」などが好印象。



◀今ハマっている趣味は、意外にも「釣り」。「読書」ではいまいちウケが悪い。

POINT 激戦を勝ち抜くワンポイントアドバイス

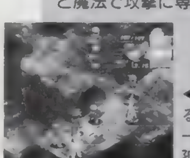
ここでは、数々の強敵と戦うための基本的なポイントを紹介。まずは下の2点を守ることが何よりも重要だぞ。また、意外と気づかないのが、メニューで「撤退」を選ぶと獲得した経験値はそのままに、戦闘を最初からやり直すことができる点。後半戦は敵のレベルも上がってくるので、苦戦するようならこの方法で経験値を稼ぎ、レベルを上げておこう。

1●お目当ての女の子は必ず参戦させる

戦闘に参加させると、その女の子の恋愛値が上がる。また、恋愛値が高い女の子は攻撃力も上昇するので、戦闘を楽に進められるのだ。お目当ての女の子は必ず戦闘に参加させるようにしよう。

2●主人公を盾にする

敵は基本的に主人公を狙ってくる。そこで、主人公は前に出て攻撃&ガード、残るヒロインは武器と魔法で攻撃に専念しよう。ただし、主人公のHPには常に注意すること。



◀主人公がやられるとゲームオーバー。調子に乗って孤立しないように。

そして! この2人にもエンディングが!!

メインヒロインは上で紹介した6人。だが、主人公たちの冒険をサポートしてくれる、ネリーとミルカの2人にもエンディングがあることが判明したぞ! 2人と仲よくなるためには、以下の条件を満たせばOK。まずは、メインヒロインの恋愛値を上げすぎないようにしておこう。

ネリー



●ラブラブ話が大好きな賢者

ネリーの恋愛カウンターが、メインヒロイン全員の恋愛値を上回ればエンディングが見られる。恋愛カウンターについては下段欄外を参照。

ミルカ



●妖しい魅力の女主人

ミルカの店を何度も訪れる。ただし、メインヒロイン全員の恋愛値と、ネリーの恋愛カウンターを上げすぎないよう注意すること。

ネリーエンディング補足説明

ネリーの恋愛カウンターは、メインヒロインの恋愛値とは別のもの。カウンターは次の場合にだけ上昇する(なお、カウンターの初期値は0)。①:船内移動画面で「ネリーの部屋」を選択する(+1)。②:①以外の船内移動画面でネリーと出会う(+2)。ちなみに、8人のヒロイン全員のエンディング条件を満たしていない場合は、主人公1人きりのエンディングになる。孤高の一匹狼を目指す方にオススメだ!!

就職実績全国ダントツNo.1!

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座

●全日制 月曜日～金曜日 AM10:00～PM4:00

1年コース
1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作まで、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです

2年コース
ゲームデザインからプログラム制作まで2年間じっくり勉強できます。時間があるぶん、凝ったゲームを制作できます。

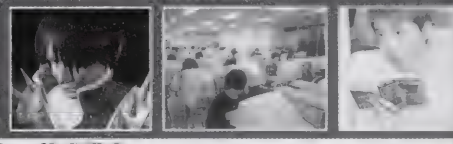
3年コース
このコースは3年間かけて、かなり高度で未来的な技術も併せて修得する事を志す方には最適です。



3Dグラフィック＆モーションキャプチャークリエイター養成講座

●全日制 月曜日～金曜日 AM10:00～PM4:00

2年コース
デッサンの基礎からLightwave、Softimageを用いて3Dグラフィック技術、最新技術「モーションキャプチャー」まで勉強します。



企画・シナリオライター養成講座

●全日制 月曜日～金曜日 AM10:00～PM4:00

1.2.3 年コース
ゲーム企画、シナリオを中心にゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。



ゲームキャラクターデザイナー養成講座

●全日制 月曜日～金曜日 AM10:00～PM4:00

1.2年コース
デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導します。



ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

●全日制 月曜日～金曜日 AM10:00～PM4:00

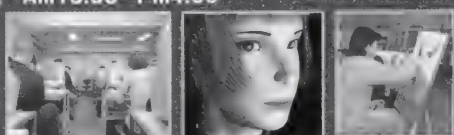
1.2年コース
将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。



CGクリエイター養成講座

●全日制 月曜日～金曜日 AM10:00～PM4:00

1.2.3 年コース
デッサンの基礎から、2D・3Dグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導します。



サウンドクリエイター養成講座

●全日制 月曜日～金曜日 AM10:00～PM4:00

1.2年コース
サウンドクリエイター志望の者の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。



ゲーム会社(専門職社員)への就職者数ダントツ全国No.1!

東京ゲームデザイナー学院ゲームクリエイター科卒業第6期生である2001年卒業生がご覧のようにゲーム会社にプログラマー等の専門職・正社員として大勢就職を果たしました。業界の常識を大きく上回るゲームスクール始まって以来の4年連続100名突破という驚異的な実績です。独自のカリキュラム・指導方針・そして最先端の環境が生んだ結果です。

- CGクリエイター養成講座 全日2年制 小川英里さん (株)フロムソフトウェア
- 全日2年制 森本浩文くん (株)フロムソフトウェア
- 全日1年制 松岡真作くん (株)フロムソフトウェア
- 全日1年制 三浦朋宏くん (株)フロムソフトウェア
- 3Dクリエイター養成講座 全日2年制 天野雅章くん マイクロソフト(株) X-BOX事業部
- 企画・シナリオライター養成講座 全日2年制 大塚一貴くん テクモ(株)
- ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日1年制 橘 賢一くん
- 辻本洋則くん データウェスト(株)
- 全日2年制 工藤和宏くん (株)フォーティファイブ
- ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 上田将嗣さん ナツメ(株)
- ゲームデザイナー養成講座 小山 宏くん ナツメ(株)
- 全日2年制 野原悟史くん (株)ゲームフリーク
- 全日1年制 三浦康子さん (株)エイコット
- 全日2年制 田中智洋くん (株)スカラベ
- 全日2年制 森田 悟くん (株)ハントラボックス
- 全日2年制 松島智之くん (株)サクセス
- 全日2年制 羽根田達矢くん (株)ファミリーソフト
- 全日2年制 榎本真利子さん (株)ファミリーソフト
- 全日3年制 小林 翼くん (株)アクワイア
- ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 後藤秀寿くん (株)エーアイ
- 藤田泰弘くん (株)ジーアーティスツ
- 全日2年制 鈴木 光くん (株)ジーアーティスツ
- 全日2年制 髙崎 豊くん (株)彩京
- ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 山崎謙次郎くん (株)彩京
- 全日2年制 鶴見知宣くん (株)ハーンハウスエフェクト
- 全日2年制 阿部由紀子さん (株)アイディアファクトリー
- 全日2年制 岡本仁志くん
- 全日2年制 浜島昭夫くん (株)モノリスソフト

他に、写真・氏名公表は事情によりできませんが、以下のゲーム会社に就職が決定しています。(株)ナムコ、(株)カプコン、(株)O.L.Mデジタル、(株)インテリジェントシステムズ、(株)ネクステック、メディアビジョン(株)、(株)ウェイヴエッジ、(有)ビックパックエアリアル、(有)レオ、(有)ポジテック ほか多数

横浜校・大宮校大好評受け付け中!

お気軽にお電話下さい!! ☎03-3370-2720

●アニメーター科 ●アニメーションクリエイティブ科 ●CGアニメ＆キャラクターデザイン科 ●同人イラスト科 ●漫画・コミック同人作家科 ●声優＆ボイスアーティスト科
☎03-5350-2422
☎03-5350-2441

★日本最大のゲームクリエイタースクール!! 【東京校・横浜校・大宮校・大阪校・名古屋校】

東京・大阪・名古屋ゲームデザイナー学院

【東京ゲームデザイナー学院】	〒151-0053	東京都渋谷区代々木3-57-6	☎03-3370-2720
【大阪ゲームデザイナー学院】	〒530-0041	大阪府大阪市北区天神橋1-12-6	☎06-6882-4980
【名古屋ゲームデザイナー学院】	〒453-0801	愛知県名古屋市中村区太閤4-9-26	☎052-452-5901

ウラワザ データベース 凝縮版

大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果を詳しく書いて、右記のあて先まで！ 封書でもＯＫだけど、なるべくハガキで送ってください。採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃう。もちろん、ＦＡＸでの投稿も大歓迎！

あて先

〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係

FAX 03-5281-5232
24時間受け付け中!!

豪華賞品

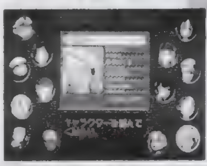
レベル	賞品
100	￥12,000分の商品券
80	￥8,000分の商品券
50	￥6,500分の商品券
20	￥4,500分の商品券
0	￥2,000分の商品券

編集部情報 ゴルフルGOLF

カンタンコマンドで全キャラクター使用

ゴルフゲームを楽しみながら、ゴルファーを育成するスポーツACT。5年以内にグランドスラムを達成しなければならないんだけど、ゴルファーの育成がちょっと苦手という人に朗報。なんと、コマンド入力だけで能力の高いキャラクターが使えるようになる。そのコマンドはモードセレクト画面で「はじめから」の項目にカーソルを合わせて、㊤を11回押すだけ。ちなみに成功しても何の効果音も鳴らないので、ゲームを始めなければコマンドの成功を確認することができないぞ。成功していれば、本来ゲームをクリアしなければ使えないキャラクターをすべて使うことができるようになるのだ。ゴルファーの育成が苦手な人でも、このキャラクターたちを使えばグランドスラムも夢ではない。





▲この状態でコマンド入力。成功すれば、全キャラクターが使えるぞ。

◀初期能力の高いキャラクターを使えば、大会もラクに勝ち進める。

編集部情報 SPIDER-MAN

原作者スタン・リー氏のナレーション

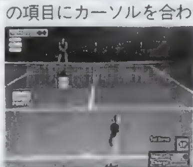
アメコミ「スパイダーマン」のファンが泣いて喜ぶウラワザをご紹介。まず、メニュー画面のSPECIALを選んでCHEATの項目を選ぼう。この状態でチートコードを入力できる画面になっているはず。ここで「STAN LEE」と入力する。画面がゆれたらチートコードが有効になった証拠。チートコードを入れたあとにゲームを始めると、ナレーションがスパイダーマンの原作者スタン・リー氏の声に変わるのだ。



編集部情報 マジカルスポーツ Hard Hitter

ちっちゃなテニスプレイヤー

オリジナルキャラクターを作る時にスタイルセレクト画面で、「HEIGHT」の項目にカーソルを合わせて✚左を約10秒ほど押し続ける。すると身長が80cmのキャラクターを作ることができるのだ。この現象は数値上の変化だけではなく、実際の表示も小さくなっている。しかも、このキャラクターを使ってラリーを続けると、なぜか審判の頭が大きくなっていくのだ。見た目はおもしろいので一見の価値はあるぞ。



ウラワザ・The・ベスト・超凝縮

■三國無双

★隠しキャラ諸葛亮
趙雲、関羽、張飛を使って、１Ｐモードをクリアする。

★隠しキャラ曹操
夏侯惇、典韋、許褚を使って、１Ｐモードをクリアする。

★隠しキャラ孫尚香
モードセレクト画面で✚左、左、下、△、□、L1、R1と入力する。

★隠しキャラ呂布
諸葛亮、曹操が使える状態で他の全キャラクターを使い１Ｐモードをクリアする。

★隠しキャラ信長
上のワザを使って呂布を含む13人全キャラクターで、１Ｐモードをクリアする。その後に、モードセレクト画面で✚上、△、下、⊗と入力する。

※注＝再録されたウラワザは過去に発売されたバージョンで確認を取っています。最新版では削除・修正されている可能性もあるのでご了承ください(バグ系はとくに注意!!)

✱DPS主催のインターネット・ゲーム大会の窓口 DPS コロシアム on Magazine

自分の限界に挑戦してみよう!

この「ＤＰＳコロシアム」は、ゲームで自分の限界を極めようとしている読者が競い合う、ストイックなゲーマー必見のコーナーなのだ。大記録が出せたら、ガンガンこのコーナーに送ってほしい。

オンラインもよろしく!!

現在、電撃オンラインはリニューアル中。近日中に再開する予定なので、こちらもお楽しみに。

正式募集の紹介▶キミの記録も募集中!!

趣旨 グランツーリスモ3 A-spec

ルール 「アーケードモード」の「規定タイムトライアル」で、No.03(東京ルート246)のラップタイムを競う。設定の制限はとくになし。申請記録のリプレイもセーブしておくこと。

申請記録 ハガキに「ＧＴ３」と明記して「タイム／エントリーコード／ＡＴかＭＴか／使用コントローラ」を書こう。エントリーコードの出し方については、右の欄外を参照してほしい。

●記録確認にメモリーカード２使用
●しめ切り▶７月21日消印有効

趣旨 風のクロノア2 〜世界が望んだ忘れもの〜

ルール 「ジョイジョイタワー」のクリアタイム、「ホラホラタワー」のクリアタイム、「モメットハウス」の大幻獣館で“急まれしレオリナ”を倒すまでのタイムをそれぞれ競う。

申請記録 ハガキに「クロノア２」と明記して「申請種目名（ジョイジョイタワー、ホラホラタワー、モメットハウスのいずれか）／記録」を書こう。スゴいタイムを期待しているぞ。

●記録確認にメモリーカード２使用
●しめ切り▶７月21日消印有効

※「ＧＴ３」のエントリーコードは、「レコード」のタイムにカーソルを合わせて、L1とR1を押しながら⊗（◎）ボタンを押すと表示されます。

参加方法その１▷ハガキで記録申請

記録申請の方法 記録の申請はハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら６文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに違う）」を書いて送るだけでＯＫ。

申請ハガキのルール 原則として、申請記録は官製ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合だけ、例外として便せんなども認めているぞ。また、ハガキなど１枚につき、１人分の１申請記録しか受け付けないので注意しよう。

申請時の注意点 同じ人が同じ種目に再申請する場合、「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書きそえること。また、当コーナーへの意見などを書いてくれてもＯＫだ。

エントリーのルール 記録優秀者（おもに入賞者）には、間違いや不正がないかの確認のため、編集部から通知があった場合のみ、記録の証拠になるメモリーカードかビデオテープを送ってもらう（確認後に返却する）。詳しい送り方は通知のときに説明するのでご安心を。

参加方法その２▷インターネットで記録申請

記録の申請は、メールで行うことも可能だ。詳しい記録の申請方法については、ホームページの中で説明しているので、実際にアクセスしたときに確認してみよう。メールなら郵便局の業務時間に関係なく申請できるので、時間ギリギリまでねばれるかも!?

送り先 コロシアムのホームページ（アドレスは下記参照）まで

送り先 〒101-8305（株）メディアワークス「DPSコロシアム係」まで

●しめ切りと記録の発表 ▪7月21日消印有効（ホームページは同日17:00しめ切り）▶ 8月10日発売の本誌「DPSコロシアム」と、電撃オンラインの専用ページに掲載

アクセスしてみよう!! http://www.dengekionline.com/

※電撃オンラインのリニューアルにともない、コロシアムも現在リニューアル中。近日中に公開予定なので、期待してほしい。

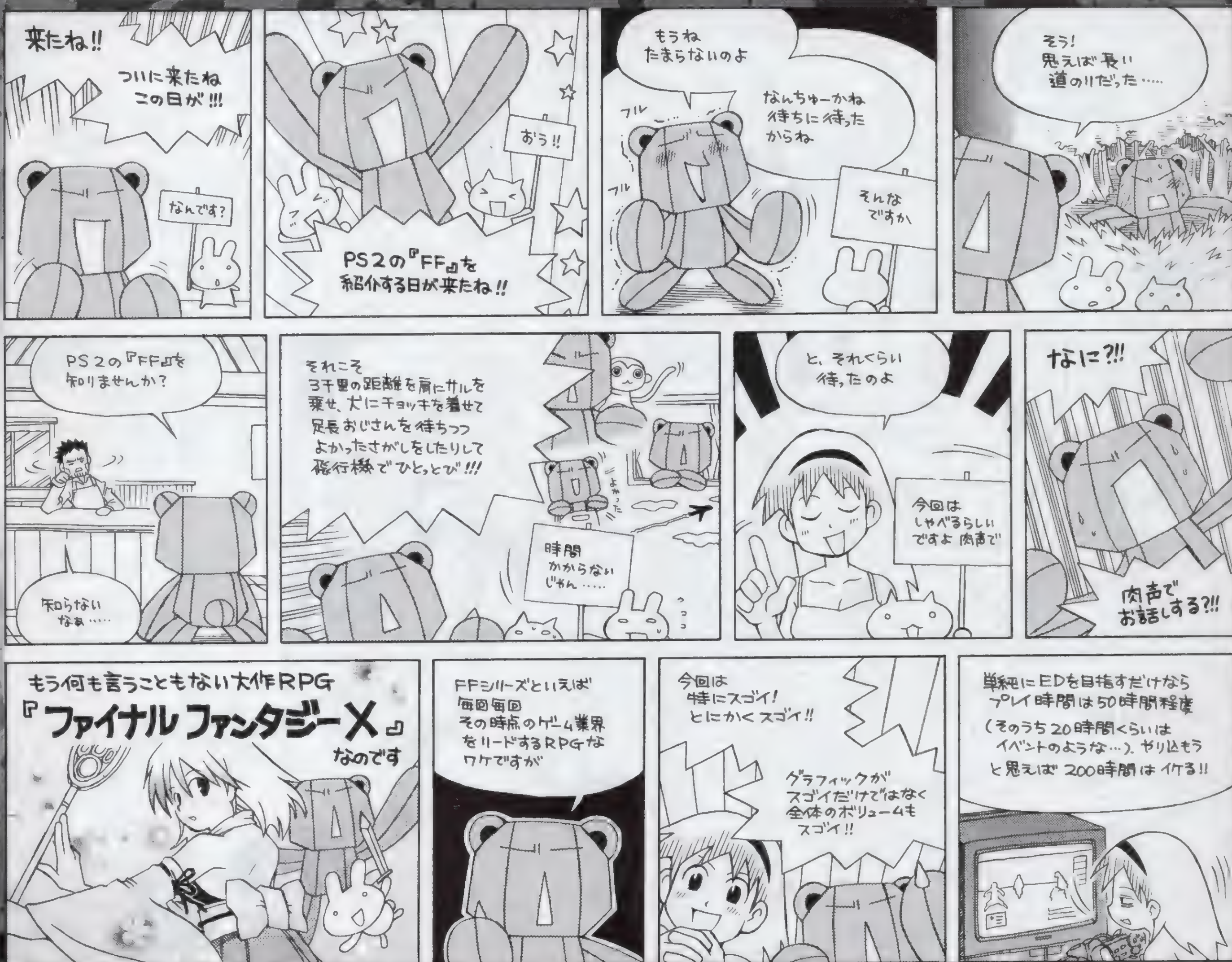
報酬 参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2〜5位に3,000円」、599〜200人で「1位に5,000円、2〜3位に3,000円」、199〜50人で「1〜3位に1000円」、49〜20人で「1位に1000円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11〜20位、21〜30位、31〜50位、51〜100位、101〜175位、176〜300位、301〜500位、501〜800位」の各ブロックから抽選で１名ずつに2,000円を進呈。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合にはトップにグッズを贈るぞ）。

FINAL FANTASY X

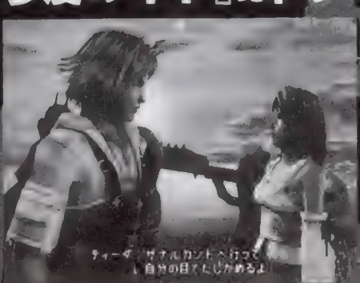
ファイナルファンタジーX はじめて物語

前作からわずか1年という異例のスピードで世に登場することになった超人気RPG最新作。毎回違ったシステムや世界観を提供してくれるこのシリーズ。この最新作では、これまでとどう変わったのかを完全紹介!!

まんが 岩瀬さとみ



今度の『FF』はドラマが熱い! さらに成長させ方はプレイヤーしだい! その1



◀グラフィックのスゴさは[illegible]もがな。[illegible]んでいます。

●誰もが知っているRPG最新作

ついにシリーズ通算2ケタの大台に乗った、超有名人気RPGの最新作『ファイナルファンタジーX』。このシリーズについては、すでに説明する必要もないでしょう。今回は機種を変え、初めてのPS2専用ソフトとして登場となります。それによるグラフィックの向上は当然のこととして、今回の『X』には数々の新しい試みが取り入れられた意欲作となっています。システム的なことについては次のページ以降で解説するとして、まずここでは全体的な変更点などについて紹介していきましょう。

まず第一に、シリーズでは初めて声の演出が入りました。心配されている人も多いかもしれませんが、かなり良い方向に働いています。各キャラのセリフは声が入ることを前提とした作りになっているようで、まったく違和感なく、ストレートに感情移入することができます。ドラマ性、キャラクター性ともに大きく進化したと言えるでしょう。また細かいことですが(技術的にはモノスゴいことなのですが)、フェイシャルモーションによる表情の変化や、セリフに合わせた口パクなどの演出は、思っていた以上に効果的だと感じられました。そしてもう1つの大きな変化は、ワールドマップが廃止され、フィールドがすべて地続きの3Dマップになったことです。カメラワークがわかりやすいので酔うこともなく、ガイドマップがついている(親切にも次にどこへ行けばいいか教えてくれる)ので、迷うこともありません。3Dに弱いという人も、安心してプレイできます。



今度の『FF』はドラマが熱い! さらに成長させ方はプレイヤーしだい! その2



▲「X」の召喚獣は、キャラと同様に、コマンドを選択して戦わせることができます。かなり強力です。

●シリーズの殻を破る新バトルシステム、その名はCTB!

「FF」シリーズの戦闘といえばATBが定番ですが、「X」では新しい戦闘システムが採用されています。その名はCTB(カウントタイムバトル)! ATBの楽しさを残しつつ、新たな戦略性を取り入れた思考型の戦闘システムです。ここでは最も特徴的な2つのポイントを中心に、CTBの内容に迫りましょう。

【ポイント1】味方と敵の行動順が明確になった!: 敵、味方の関係なく素早いキャラから行動できるのはATBと同じですが、今回は画面右のCTBウインドウを見ることで、味方と敵の行動順がわかります。それによって、先に攻撃してくる敵から優先的に倒すなど、効率のよい戦い方が可能になりました。

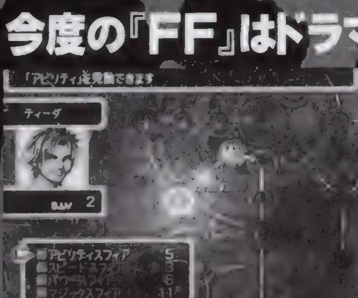
【ポイント2】キャラクターの入れ替えが重要!:「X」の直接戦闘に参加できる人数は、同時に3人まで。残りのメンバーは待機していて、戦闘に参加しているキャラといつでも交代できます。入れ替わりで戦闘に入ったキャラはすぐに行動できるので、交代のリスクはないのです。今回はキャラごとに、"素早い敵に強い"などの特徴が設定されているので、敵の特徴に応じたキャラの入れ替えが重要です。

●ほかにも魅力的な要素が盛りだくさんです

戦闘中にゲージをためることで使えるオーバードライブ技や、1体のキャラクターとして戦闘に参加するようになった召喚獣など、CTBにはまだまだ多くの魅力的な要素があります。システム的にも明快でわかりやすく、楽しめることうけあいなのです。



今度の『FF』はドラマが熱い！ さらに成長させ方はプレイヤーしだい！ その3



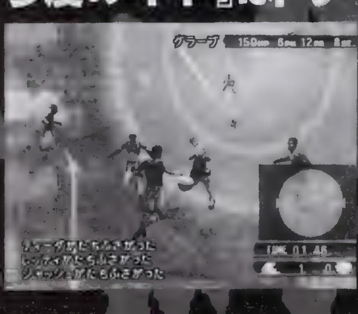
◀なお隣接したマスの能力も、成長スフィアさえあれば[illegible]させることができます。

●プレイヤーが自分で育てているという感覚が味わえる！

戦闘システムと同様に「X」で大きく変わった点は、キャラクターにレベルがないということです。今回はキャラクターの成長を「スフィア盤」という盤上で行うことになります。このスフィア盤はスゴロクのようにマスが配置され、各マスに能力値アップや魔法・アビリティなどが配置されているのです。スフィア盤の使い方はとても簡単で、戦闘終了時に手に入るAP（アビリティポイント）をためてS.LV（スフィアレベル）を上げ、このS.LVを消費してマスを移動していきます。そして、マスに対応したアイテム（モンスターから頻繁に入手可能）を使えば、キャラがその[illegible]です。な[illegible]スフィア盤は全キャラが同じ１つの盤上を移動する仕組みになっていて、スタート地[illegible]ことに[illegible]ユウナの周りには白魔法系が、アーロンの周りには攻撃系の能力が多く配置されていたりと、キャラの個性にあった配置になっています。よって、各キャラがスタート地点を中心に回っていくと、ユウナはユウナらしく魔法能力に長けたキャラに、アーロンはアーロンらしく攻撃力が高いキャラに育つのです。序盤では、特定のキャラを除き、選択の幅は少なめですが、後半になるほどプレイヤーが自由にキャラの育成方針を決められるようになります。ただし注意したいのが、戦闘に参加してもなにか行動をしないと、そのキャラはAPを入手できないという点です。序盤では全員がAPを入手できるように意識して入れ替えを行い、戦っていきましょう。



今度の『FF』はドラマが熱い! さらに成長させ方はプレイヤーしだい! その4



◀やり込み始めると[illegible]いブリッツボール。アクション性はほとんどないので操作も[illegible]

●ミニゲームも充実しています
「FF」シリーズには欠かせないお楽しみ要素の1つ、ミニゲームは今作でも盛りだくさんです。とくに物語にも関わってくるブリッツボールは、これ単体で1本のゲームになるほどのボリューム。また、具体的には言えませんが、やり込み要素も過去最大といえます。その圧倒的なボリュームには、ただただ呆然とすること受け合いです。

●欠点を吹き飛ばす、物語の完成度
欠点としては、武器を自動で並べ替えできないこと（アイテムは可能）、この1点に尽きます。手動での並べ替えは可能ですし、全体のデキから見れば些細なことなのですが……。また、ゲーム慣れしていない人にとっては、パズル要素の強い謎解きは、やや厳しいかもしれません。しかしそういった細かい不満を吹き飛ばすほど、今回の物語は完成度が高くなっています。「FF」シリーズに限らず、大作RPGでは大勢の人が関わってくるためか、キャラクターの性格やシナリオに統一が取れていないことが多少なりともあったと思うのですが、今回の物語はそんな欠点が完璧に克服されているのです。わかりやすく、破綻もなく、ストーリーの整合性も高く、まさに直球勝負でグイグイと物語に引き込んでくれます。今回は声の収録もあったため、おそらくシナリオがまず先行してあったのではないでしょうか？　ストーリーを重点に置いた作品としては、これが一番正しい作り方だと思われます。ぜひ今後もこのスタイルを続けていってほしいところです。

おいしくてみるみるつよくなる【DS非対応】

ぬりえの時間

左ん プロフィール クリーニング屋の店員、和菓子職人（アルバイト）などもしていた苦悩するイラストレイター。ブツは実家のタンスの中に眠っているとか。そのブツの名が気になります…。



イラスト／左ん

COLUMNS OF DENGEKI

電撃コラムス

女性の水着に萌えろ！　花火の臭いに悶えろ！　かき氷を食べて頭痛をおこせ！…夏は忙しいケドここは読んでね。

★樟脳の匂いが恋しい

数年前に購入して以来、ずぅっと遊び続けているソフトが1つあるのです。ふと考えてみれば、引越なんかで一時的に片付けるとき以外は、何年もハードに刺さりっぱなしです。このソフトはすっかり私の日常に溶け込んでいて、既にアホほど遊んでいるのに、飽きもせずさらにやってしまうのです。と、いうくらいお気に入りの一本というのを、みなさまもお持ちではないでしょうか。

ここまで習慣になってしまうと、一生これなしでは生きていけないのではと心配になりますが、意外とそうでもなさそうなのです。というのも、私には以下のような経験があるからです。

かつて幼い頃の私には、あるお気に入りの毛布をどうしても手放せない時期がありました。毎日いじくりまわすからボロンボロンで薄汚いのですが、そのボロンボロンぐあいがよすぎて、いつも手元にないと心が不安定になるのです。もちろんそれがなければ眠ることもできず、洗濯されてテラスに干されている間なんかは、その下で涙を浮かべて乾くのを待っているよな女児でした。ところが、これほどに好きだった毛布なのに、いつしか執着しなくなり、なくてもへいきになったのです！　どんなきっかけだったのかは思い出せませんが、それに代わる何かよいものを得たのでしょう。こうして自らの意志で毛布は封印されたのです。

現在の私はエエ歳ですから、あの頃の毛布ほどに、激しくこのソフトに依存してはいないと思うのです。だけど、それはまだ壊れたり貸し出したりしたことがないからそう思うだけで、もしもそういう状況になれば涙ぐむのかもしれません。

それでもきっといつか、あの毛布と同じように、このソフトを遊ばなくてもへいきになり、封印する日が来るに違いないのです。封印したとたん、また毛布が必要になったら、どどど、どうしよ〜。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い
PlayStation プログラムパワーチェック

岩崎啓真近況▶そんなわけで、今、PS２のプログラムを組むのに夢中です。いくら時間を投入しても足りないぐらい時間がかかる。考える時間が……。楽しいなぁ。

★PS2を初体験した夏……?

ＰＳ２を初体験……といっても、今ごろＰＳ２を買ったというわけではないＰＳ２の開発機材をはじめて本格的に触ってソフトを開発したというのが、今回のお題だ。

そこで改めて感じたのが、ＰＳ２は本当に「おもしろい」機械だということだ。

その理由は一言。「ＰＳ２は今までのゲームマシンとはかなり違う」からだ。

過去、ファミコンからはじまって、いろいろなゲームマシンの開発機材に触ってきた。これらのマシンは、見かけは違えど「(ほぼ)１つのＣＰＵと、その周辺にひっついているビデオやオーディオ用のハードウェア」という基本構成は同じだった。それ故に、ＰＣエンジンやＳＦＣからＰＳへの移植であっても、いくつかの特別なＰＳ独自のルールさえ覚えれば、それほど難しい作業ではなかった。

しかし、ＰＳ２は明らかに違う。初めてサンプルのソースファイル（機能の説明や、プログラムの組み方を説明するために練習も兼ねたファイル）を開いたときに、思わず絶句してしまったくらいだ。

とにかく３日か４日か、それくらい不眠不休で悩み続けて、なんとかＰＳ２の思想…というか、グランドデザイン……すなわち「これを作った人間が何を考えていたか」が、なんとなく、おぼろげにではあるが見えてきた。今までのゲームマシンを「社長１人、あとはアルバイトしかいない中小企業」とするなら、ＰＳ２は「社長１人と、たくさんの頭のいい管理職がいる大企業」なのだ。

今までのゲームマシンでは、およそ何をやるにも、だいたいメインＣＰＵがやることになっていた。せいぜいサウンドを専用チップが担当するくらいの独立性しかなかった。つまり「社長１人が忙しくアルバイトに細かく指示を出す」スタイルだったわけだ。

ところが、ＰＳ２では、たとえば「グラフィックにデータを転送する機能」、「３Ｄの演算をする機能」の２つだけを取っても「ちゃんと頭のいい社員（管理能力まである）を配置している」という感じだ。だから、メインのＣＰＵは「それらの社員にどんな指示を出すのか」が仕事の中心になり、プログラムのスタイルとしては「それらの社員にかなり大きな塊で指示を与え、その仕事の終了を待ちながら、違う仕事をやる」というスタイルになる。

……ちょっとわかってもらいにくいかもしれないが、いったん、こう理解して、ある程度の環境を整えると、ＰＳ２は突然、非常に扱いやすいマシンに変身する。なにせ優秀な社員たちが脇を固めてくれているのだから、「今までのゲームマシンでは面倒だったこと」ぐらいは楽勝になる。

というわけで、今のところの結論。ＰＳ２は実に奥が深くて、技術者にとってはたまらなくおもしろいマシンだ。この能力の奥深さを考えると、まだまだこのマシンは底が知れないなぁと単純に思ってしまいました、はい。それで僕は……すいません、まだ全然使い切れてません(笑)。

シリコンバレー在住・ナベP殿下が送る
西海岸電脳遊戯事情

ナベP殿下近況▶州の宝くじで170億円という大当たりが、市内の酒屋で買った客から出たとか。20年の分割で全額か半額で一度にもらうかを選択するらしいけど、超贅沢な悩みですね。

★ゲームの快感度は体感速度で決まる

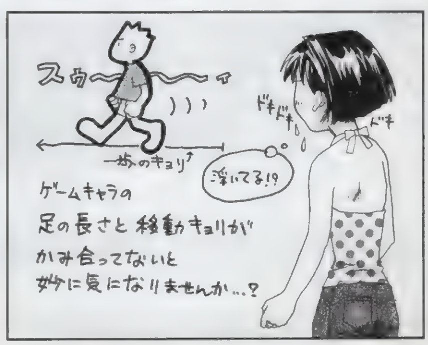
会社の仕事でメインに使っているパソコンはPentium(以下Ｐ)Ⅲ733MHz、DRDRAM256MB、Ultra160SCSI＋10000rpmHDDといったまあまあのスペックのマシンなのですが、最初に使ったときにはすごく速いと思ったそれが、最近ちっとも速く感じられなくなってしまいました。また、昔から使っていたＰⅡ、266MHzのマシンをたまに使うと遅くて耐えられません。たしか３年前にはまだそのＰⅡのマシンは現役バリバリで、バカッ速とまでは言えなくても遅いと感じたことはなかったのです。どうしてこんなことになってしまったのでしょうか。ふと考えると、家でＰⅢ750MHzを使っているせいではないかと思い当たりました。最新の１GHzを超えるＣＰＵを積んでいないにしろ、そこそこに速いパソコンを家でも会社でも使っていて、いつの間にかその速度が当たり前になってしまっていたようです。どうやら人間の適応力は思った以上に柔軟かつ強力だったようです。

平日はほぼ毎日車で高速を飛ばして通勤しているのですが、やはり速度に慣れてきています。時速100マイル(160キロ)はめったに出しませんが90くらいはよく出しています。日本では時速130キロも出したことがありませんからこれは日常の慣れからきたものでしょう。Ｆ１のことを考えると速度に関する限界はもっと上のほうにあるのかもしれませんが、それを試すのは命がけになりますね。

こういう感覚はＴＶゲームでも重要な要素です。『ＧＴ』のようなレースゲームでの体感速度はまさに命ですし、ＲＰＧなどの戦闘のアニメーションの速度、パーティの移動速度なども一歩間違うとゲームをぶち壊しにするくらいに重要な項目です。そこで問題なのは最適な速度というのに個人差があることと、最初に述べたように慣れがあるということ。この辺をよくわかったうえでデザインされて、かつ練りこんであるゲームは、言葉では説明できない気持ちよさを感じるゲームとして脳に刻まれて長く遊ばれることになるわけです。

将来ゲームがもっともっとインタラクティブになっていくと、入力で反応速度を見てそれに合わせて自動的に微調整するのが当たり前になっていくような気がします。

さて、パソコンをグレードアップしてはっきり速度アップが体感できるのはＣＰＵクロックが２倍以上といわれています。ということで、私のグレードアップ計画はAthlon1.5GHzが手頃になった頃に行われそうです。



イラスト／山師

任務了解…ポチッといかずゲームソフトを狙い撃ち!!

ターゲット・ロックオン!!

緑川 光 プロフィール さまざまなメディアで活躍するボイスアクター。趣味はG-SHOCK、NIKEの靴の収集。またゲームやパソコンなどにも精通しているステキなお兄さまなのです。

★アーケード版ゲームも ロックオン中

最近、アーケードゲームで気になっているモノがあります。それは、対戦できる、『機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン』(以下『ガンダム』)。確か、4人同時に対戦できるんだっけ？ やろうと思えば、もっと大人数でもできるのかな？ それにしても、本当にスゴイよね。個人的に、か〜な〜り、やりたいのだが、いつまでたってもそのゲームの周りに人だかりがあって、気軽にプレイできる状態じゃないのだ……(汗)。みんなが高度な戦闘を繰り広げる最中、しょぼいプレーはできないっすよ…(涙)。もし、〝緑川光〟っていうのが万が一ばれてしまったら、さらに格好悪いしなぁ(苦笑)。実際、『サイキックフォース』の自分のキャラクター、マイトが動いてるところを見たくて、筐体の近くでウロウロしていたら、発見されたこともあったしね(大汗)。
『ガンダム』って乱入OKだったよね？ それだと、おちおち練習もできないんだよな〜(泣)。そういえば、うちの近所に住んでいる事務所の後輩から聞いたんだけど、お互いに知っているゲーセンで、そのゲームが置いてあるんだけど、そこで常にランキングトップになっている人の名前が〝ヒイロ・ユイ〟らしいんだよね〜(笑)。で、いまだにその人のことを見かけたことがないから、もしかしたらオレかと思ってたんだって(大笑)。そんだけ上手かったらカッコイイよな〜♪ でも、何故ヒイロなんだろう？ 舞台は「ファーストガンダム」なのにねぇ……。やっぱり「ガンダムW」好きなのかな？ だったら嬉しいんだけどね♪

いずれはゲーセンでやるにしても、それなりに練習しないと、そこそこ戦えないので、自宅でできるものも出して欲しいな〜(メモリーカードやパスワードで、ゲーセンのゲームに対応してるやつ)。『アーマード・コア』のように、カラー設定やエンブレム製作ができるとなお嬉しいっす♪ やっぱ、自分専用機でしょ！！！ なんか、プレイ時間より、カラー設定やエンブレム製作に時間がかかりそうだけど(笑)。でも、それだけ愛着が出てくる訳で、プレイにも身が入るってもんだよね〜♪♪♪ う〜〜〜ん、想像するだけで楽しそうだ♪♪♪ でも、このスピードでゲームが進化しているんなら、そのうち『バトルテック』のように、コックピットモードの作品も出てきたりして♪♪♪ あっ、『バトルテック』って知らない人もいるかな？ 完全に閉鎖状態になるコックピットを模したゲーム機で、10人ぐらい同時に戦えるのだ。コードネームが画面に表示されるので、チーム戦も可能！ 操作ボタンが、100以上もあるってのがマニアックだったよね〜(初心者は、そこまで使わせてもらえないんだけどね／苦笑)。そういえば、初めてプレイしたとき、そこの店員さんが戦い方のアドバイスをしてくれていたんだけど、オレは失礼なことを言われてしまったのだ(怒)。みんな必死になってゴチャゴチャした戦いをしていたので、少し離れた位置から戦況を伺っていたのだ。そして、少し落ち着いてから、戦いに参加しようとしていたら、見回っていたお兄さんが、「戦闘が展開されている場所はもっと先ですよ」みたいなアドバイスをしてきたのだ……。まるで、とーしろーのように扱われて、か〜な〜りムッとした(怒)。このゲームのスゴイところの1つに、戦いが終わったあと、戦いをプレイバックしてくれるというのがある。上空から撮影しているようなカメラアングルで、スコアトップのマシンを追い続けるという映像なんだけど、これがけっこう楽しいのだ♪ コードネームも表示されているからなおさらだった♪♪で、最後に戦闘の結果がプリントアウトされるのだ♪♪♪ このデータがまた詳しくて感動モノ！！！！！ ゲームが始まって何分後に誰が誰を倒したっていう情報がすべて記載されているのだ！！！！！ そういえば、このゲームで恐ろしい体験をしたなぁ(大汗)。大勢のメンバーで遊びに行ったんだけど、中には、こういったゲームは初体験という人も…。ゲームプレイ中に、コードネームから、その中の1人を発見して、うしろが行き止まりの場所まで追いつめたのだ(スコアアップのためには、絶好のカモだからね／笑)。最初は、必死で逃げ回っていたのだが、ある時点から開きなおったらしく、まるでオレを道連れにするかのごとく向かってきたのだ。しかも、いつまでもいつまでもいつまでも…(焦)。迫ってくる機体に、一瞬そいつのムキになった顔がオーバーラップしたような気がした(汗)。なんか、こんな感覚って、「ガンダム」にもあったよね。もし自分が相手の立場だったら、こんなに追い回しはしないので、何でそうなるの？ っていう恐怖感が襲ってくるのだ…。これこそ〝窮鼠猫を噛む〟ってやつ？ マジで恐かった(汗)。こういうのって、コンピュータ相手ではなく、人とやるからこそ生まれる感覚だよね。これを、是非「ガンダム」で体験してみたいな〜♪♪♪♪♪……恐いけど(苦笑)。

そういえば、今度「ファーストガンダム」のキャラクターデザインをした安彦良和さんが、「ガンダム」をマンガで描き下ろすという、夢のような超豪華な企画が始まるそうですね。ものスゴク期待してるっす！ こんな感じで、「ガンダム」好きにはたまらない企画が次から次へと出てきてくれると嬉しいんだけどなぁ〜♪♪♪ 近いうちにいろいろと「ガンダム」絡みのゲームが出るようなので、楽しみにしておこうっと♪♪♪ それと、人がいないのを狙って、例のゲームセンターの「ガンダム」にもチャレンジしてみるぞ〜！(笑)



イラスト／トモ

流通の鬼かまやんが斬る!

PS業界大人の話

鎌田重昭
プロフィール
フリーの業界事情通。現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係の話は得意中の得意でおまかせなのです。

★ネットワーク新時代へ
～次世代通信の本命は!?

もうすぐです。もうあと少しで、夏本番に……もとい、「ＦＦⅩ」の発売日ですね。デモやニュースなどで、その驚異の映像やゲームシステムの一部をご覧になった方も多いでしょう。実際にプレイすればするほど、手間とヒマとお金がかかった超大作であることを実感できると思います。

なにしろ、ちょっとやそっとのＣＧやゲームプログラムでは驚かない私ですら、「よくまあ、こんなトコまで作りこんであるなあ」と、感心する場面がとても多いですね。

と、同時に感じることが「早くブロードバンド（広帯域＝高速ネットワーク）時代にならないと、ゲーム業界は苦しくなるな」という点なのです。

それはなぜか、というご説明は次号からにして、まずは前回の光ケーブルについてのお話の続きからいきましょう。光ケーブル通信は、電線を使った通信より圧倒的に早く、ロスやノイズによる影響がほとんどありません。しかも、電線と比べてはるかに少ないスペースで、ケタ違いに大量の回線数を扱うことができます。

どれくらい違うのかというのは、実際の商用サービスでは事業者（通信サービス会社さんのことですね）によって状況が異なりますので、「光ケーブルはＡＤＳＬの何倍の速さ」と一定の数字にはなりません。でも、それではわかりにくいので、最近話題の会社を例にとって具体的な数値で比べてみましょう。

まず、今一番話題になっている、インターネット業界の巨人「Yahoo!（ヤフー）」がスタートした新しいＡＤＳＬサービスと、有線放送で有名な「有線ブロードネットワークス」がスタートした光ケーブル通信を比べてみましょう。

「Yahoo!」が開始する「Yahoo! BB ADSL接続」は、いままで日本国内でポピュラーだったＡＤＳＬに比べてずっと高速であることがセールスポイントです。これまでのＡＤＳＬが1.5Mbps（下り）という速度が一般的だったのに対して8Mbpsの速度を出すことができるのです。これは64KbpsのＩＳＤＮの125倍、33.6Kbpsのアナログモデムと比べれば約238倍という速さになります。

では光ケーブルはどうかというと、「有線ブロードネットワークス」が開始した一般家庭向けサービスでは100Mbpsという速度をマークしました。12.5倍の速さです。

これではわかりにくいので、100MBの音楽ビデオをダウンロードするのに必要な時間で比べてみましょう。ＩＳＤＮだと３時間28分かかります。一般的なＡＤＳＬやケーブルＴＶだと８分53秒と大幅に短縮されます。「Yahoo! BB ADSL接続」だと１分40秒です。これが光ケーブルだとたった８秒しかかかりません。「じゃあ次世代のネットワークは、光ケーブルの圧勝じゃない」と、思われるかもしれませんが、なかなかそうはいきません。光ケーブルにも弱点はあるのです。

電話はほとんどの家にありますよね。ですから電話線はほとんどの家に配線済みです。これをＩＳＤＮやＡＤＳＬで使おうと思ったら、回線の切り替えと専用モデムなどの機器の手配をすればＯＫです。ところが、光ケーブルが自宅に配線されている人、いますか？ほとんどいませんよね。

実は日本国内では、各種通信の幹線部分には光ケーブルが導入されており、すでに全国にネットワークが完成しています。電話などの通信も幹線部分は光ケーブルになっています。ところが、交換機（もしくは中継器）からそれぞれの家までは銅線で配線されています。まあ、もともと電話用ですから当然といえば当然ですね。

光ケーブルで通信をするためには、この「交換機（もしくは中継器）からそれぞれの家まで」の部分も光ケーブルに変えないと意味がありません。ところが、これを一軒一軒工事して、全国に展開するには膨大な資金と時間がかかります。

これは「ラスト・ワン・マイル＝最後の１マイル」と呼ばれ、ＮＴＴでさえ積極的に手をつけられなかった問題です。ｘＤＳＬのように、銅線を有効活用しようとする技術の開発に熱心なのも、これが解決するまでには、まだ相当時間がかかるだろうと考えているからなのです。

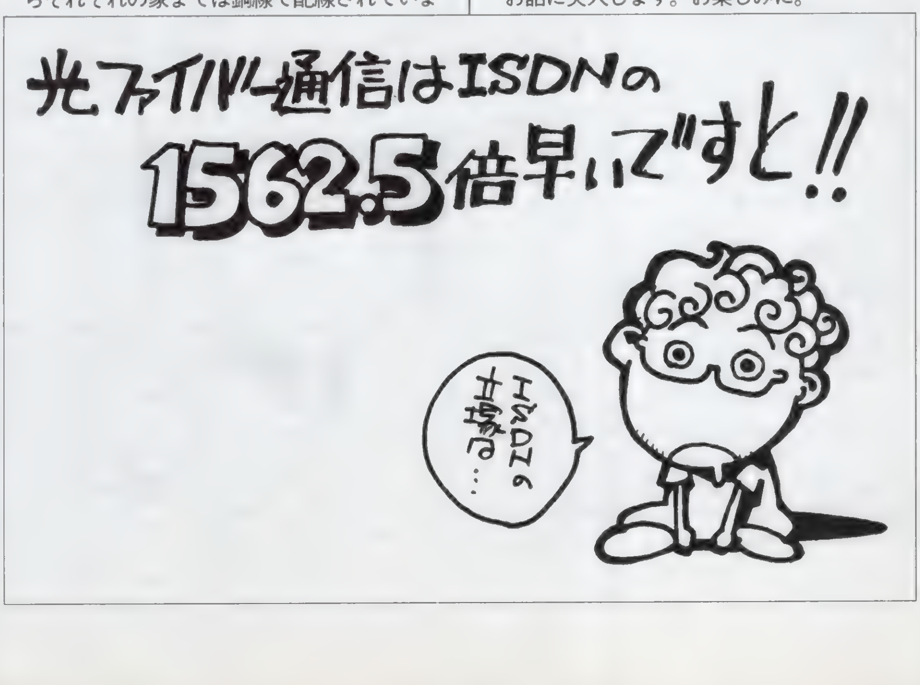
しかし、これは「有線ブロードネットワークス」の光ケーブル通信サービス開始によって、大きく動向が変わりそうです。なぜ、この会社が「ラスト・ワン・マイル」に強いのでしょうか。それは有線放送のために施設した自社の電柱とケーブルを活用できるからなのです。

しかし、それでも一度に全国展開ができるワケではありません。当面は単位面積あたりの世帯数が多い大都市中心に展開していくことになります。そこで、光ケーブルが拡張に時間がかかっているあいだに、加入者を確保してしまおうというのが「Yahoo!」の戦略なのです。このへんの事情がわかると、ニュースもおもしろいでしょ？

■このページの右隣はポリタンのページです。前号のネタで、ポリタンのパソコンライフとかかった金額が話題となっていましたが、私のパターンとほとんど同じでした。

ここで私からも聞いておきたいですね。「ポリタン、あんた一体何歳？」

■次号のこのコーナーは「ＦＦⅩ」攻略のために１回お休みに……ならない？　……というワケで、いよいよゲームとネットワークのお話に突入します。お楽しみに。



イラスト／菅野博士

PSの奴隷

それはどういうつもりなの？　と聞かれても好きだからとしか答えられない……。そんな貴方のための読者参加型ハガキページだと思いたいですけど、どうでしょう？



まんが／岩瀬さとみ

「PSの奴隷」は素晴らしきPS及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、PS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は超簡単。ハガキを買って、何か描いてあて先明記でポストに入れるだけ！　ソレだけです。たったソレだけ。読んでるだけより、楽しいです。確実に。採用基準はとにかく「熱い」って点のみ。なので、力の入ってないハガキたくさんよりも、熱く力のこもったハガキ1枚の方が採用率は高いです。21世紀はeメールではなく、ハガキの時代ですよ！　いや、コレ本当。笑。

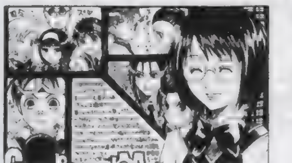
来ましたよ！　ついに！『FF』の10作目か！　スゴイです！　最高ですよ！　さらにその他にも素晴らしいデキのソフトが盛りだくさん！　PS2ですか！　PS2！　買いますか？　そろそろ？

「スゴイ嵐が来ようとしている。雲の色が黄色くなったり、緑になったり……まだ雨は降ってこないけど、風は止まらない。早く家に帰らないとやばいことになるぞ。そう考えていた。でも……そんなときに限って「電撃プレイステーションの読者ページ「PSの奴隷」は略して「DPSど」、11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペック。確かに文字は小さいけど、さりげなくイロイロな気持ちとか、思いとか、寂しさとか、震える心とか、本当のコトが書いてあるのが特徴」っていうコトも考えてしまう。考えてしまうと、どうしても、歩くのが遅くなる。そうこうしているうちに風の……温度が変わってきた。なま暖かい。ドキドキが加速する。坂の上病院の路地を曲がり、ため池公園を突っ切ることにした。

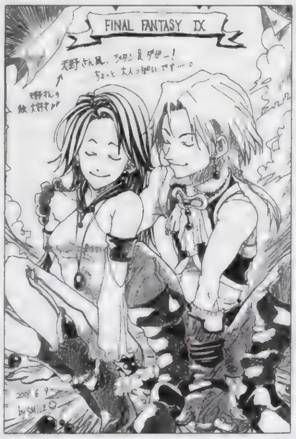
ちゅーか、お前は家に帰らなくてよし◆ゴーダ

夏直前！ 爆発寸前！ というか、ゲームソフトも超ラッシュ！ バイトしないとソフト買えなーいなんて人も多いハズ。働いて、そして買う。正しい形ですよ。それが。人間楽しちゃいかんのです！ ということで、今日も泊まり！ 明日も泊まり！ 明後日も泊まり！


▲愛媛県　桜ん坊さん：かなり当たっているのはスゴイです。笑。まあでもそんな感じでしたよね。

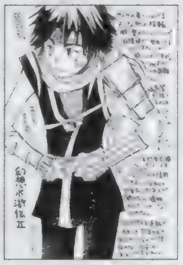


▲青森県　今泉直子さん：COMの思考パターンはちょっと想像できませんよね。



▶京都府　SMILEさん：まあ、年齢とか、その責任とかを考えると、コレくらいでもおかしくないですよね。デフォルメされるとどうしても幼い印象になってしまいますし。


▲岩手県　石橋銀次さん：いい女エキスをバリバリに出しまくってますからね。胸もバーンで。

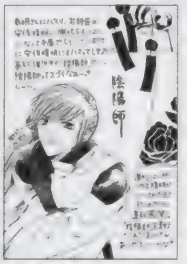

▲神奈川県　船津さん：人気ありますよね。もどきも多いらしいので注意なのです。

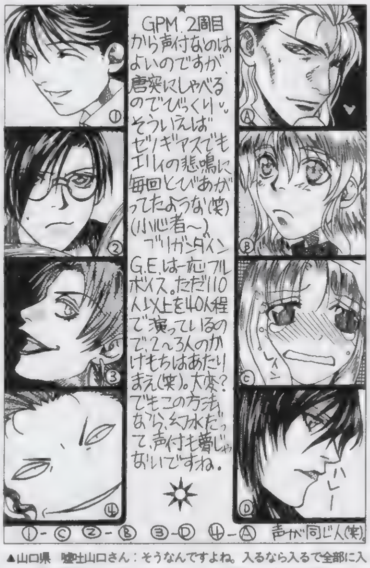

▲京都府　水柾珠呂さん：ゲームを上手く攻略しなくても感動出来るのっていいですよね


▲兵庫県　薔桜さん．ゲーム発売されたら……価値が上がりそうです。むきー、編集部でも……。



▲岩手県　石橋銀次さん：血まみれですからね。戦場というか、忍者はスパイですから、潜入ですね。


▲岡山県　閑久さん：式神って本当にいたら便利でしょうけどねぇ。理不尽な時代を生きるためにも。



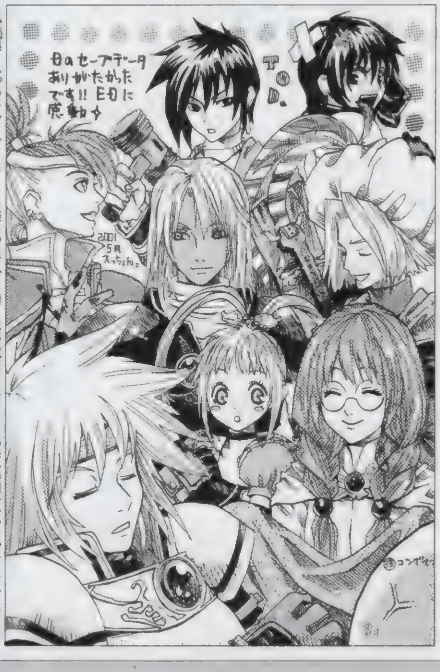
▲山口県　嘘吐山口さん：そうなんですよね。入るなら入るで全部に入っていれば納得いくんですが。まあ、それ以外にスゴイ魅力があるゲームですから。『ブリガンダインGE』はさすが完璧版ですよね。



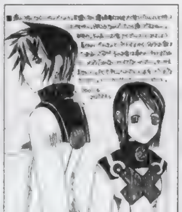
◀兵庫県　薔桜さん：やりこみがいがありすぎですよね。それにしてもいつまでたっても倒せない敵って……笑。



▲宮城県　夜霧悠さん：自分の好きなバランスで料理が作れるようになると良いような。生クリーム少なめでもおいしいクレープとか。



▶愛知県　スっちょんさん：イロイロと楽しめますからね。自分で試そうとするともの凄い時間かかっちゃいますから。セーブデータ集は有効活用するとゲームライフが2倍楽しめます。笑。宣伝？


▲三重県　真柴晶さん：そのギリギリの中でどうにかやりくりするのがポイントで……。



▲埼玉県　梶谷マコさん：PS2…そろそろ買いなんですかねぇ。ヤッパリ。もっと値下げは……？

「現実問題として。ゲームライターとして働きたいのです。しかも出来るだけ早く。マジメに未来の就職先として考えています。競争率とか、その方法とか、収入とかを教えてください。あ。あとやはり東京に行かないとダメですか？」大分県　グラ米さん：

え～まずは。質問の文章から軽い気持ちでゲームライターになりたいと思っているわけではないことは判りました。が。貴方が就職＝働くことについて真剣に考えているのなら、ゲームライターではなく、ゲーム雑誌編集の職に就くことを考えて行動した方がいいでしょう。過去、何度も書いてきましたが、ゲームライターというお仕事は「余裕」がないと出来ない仕事です。収入の面で言えば、いわゆる出来る「ゲームライター」は同じ年齢のサラリーマンよりも多い収入を得ることができます。が、ウハウハするくらい儲かる人はゲームが好きで、ゲーム以外の知識もあって、礼儀正しくて、さらに運も良くなければダメなのです。なんて不確実な職業でしょう？　ちなみにある程度ゲームライターで食べていけるようになるまで（それこそ1～2年）はライターの他にコンビニでバイトなんていう人も結構います。それなりに認められなければ通常のフリーターレベルの収入さえも得ることが出来ないのです。さらに一番大切なのは人当たりの良さ。ゲーム好きでゲームに命を賭けてるぜ！　って人は特にこの数値が低いことが多いようです。職場である東京御茶ノ水に通える場所に住んでいなければ×（それは編集部に来ないとできない仕事が多いから）ですが、それ以外の部分は比較的門戸は広いと言っても良いでしょう。が、生き残りの競争はシビアです。と、ある程度運任せなライターと違い、比較的通常サラリーマンに近い方法論が通用するのが、雑誌編集の社員として就職するやり方です。電撃であればメディアワークスに就職するわけです。これはもう、学歴と入社試験が勝負の通常のお仕事とまったく同じ。高学歴であればあるほど、有利なのはお馴染みです。最近では本人の個性も重要になってきていますが、それでもいい大学を卒業するコトで入社しやすくなるのは確かでしょう。社員の場合、当然、入社時から収入も保証されます。現実的な就職先として考えるのなら、それが確実です。別にゲームライターや編集に限ったことではないのですが、就職は人生で大切なイベントです。現実的にマジメに考えるのなら、リスクの大きい職業は避けるのが当たり前です。リスクをリスクと思わない余裕、ある意味甘えと言われても仕方ない部分があるからこそ出来る職業もあったりするのです。

ロボコン 0点な人

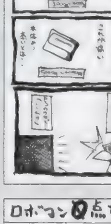
7月は『FFX』発売編

考えてみたら『FFIX』から1年しか経ってないですよ。リリース早いなァ。（ほ）

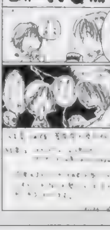
当初、知らないキャラばかりでまったく魅力を感じなかった某コーラの「FFX」フィギュア。1本買ってみたら知らないおっちゃんが出たので（アーロンだった）それ以降まったく買ってなかったのですが、「FFX」のキャラの魅力を知ってしまった今、買っとけば良かったと激しく後悔しています。しかもアーロン捨てちゃったよ!!　なんてもったい無いことしたんだオレは!!　現状では、いくら後悔してもすでにあとの祭りです。もはや、「FF」フィギュア付きのコーラはどこにも売ってません（コーラはどこででも売っているけど）。とにかく「FFX」は、もうびっくりするくらいキャラが立っていて、キャラクター方面では過去シリーズ最高の出来といえましょう（もちろん個人的にですが）。ああ、リュックだけでも押さえておくべきだった。もう今となっては、どっかバラで売っているところを探すしかないようです。今なら、まだ安いだろうし（多分）。この「FFX」のフィギュア、ゲーム発売後になったら値段高騰するかもしれません。ゲーム買う予定の人は、押さえておいた方がいいかも。それくらいいいですよ。マジメに。



◀兵庫県　薔桜さん：ついやっちゃいますよね。特に。財布の中を覗いたりとか。まだあったかなぁって感じで。



◀徳島県　TUシカさん：そうなんですよ。でもDCは内部メモリーありません。ガーン。最初ショックでした。



◀静岡県　ボーダーGさん：ありますよね。編集部でも徹夜明けの朝とかよく、くだらない言い争いが連発します。

してたのに、実際にはしていないし。ところで画面を見る限り、今回も背景は書き割りのようですね。3Dに弱い自分にとっては有り難い限りであります。そう言えば傑作で思い出したけど、以前2万円もする（傑作の）フィギュアを「買うたやめた音頭」を延々繰り広げたあげく、結局買わなかったことがある。「鬼武者2」の映像を見ていたら、欲しいゲージが再アップ。しかも急上昇中。まだ普通に売ってるしなぁ。アレは在庫が捌けたらもう入手できなくなる可能性が高いから、買っておくかなぁ。しかし2万は高いだろう。いくら出来がよくても。それに自分の性格からして、あれだけ高価なトイになると、買っても開けないような気がする。というか、まず絶対に開けない。高いだけに2個買いするワケにもいかんし。ただ飾っておくだけで2万か……。う～む悩む。悩んでいるうちに買ってしまいそうな気がするが……。いや、次にギャラが出たら買ってる方に25万ギル。（ほ）

そうなんだよねぇ。実はオレもかなり欲しいゲージが上がってます。（魔）

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、今回も作ります。内容は右ページを見てね！　ポイントリセットで気持ち新たに次の決算を目指します（次の決算号はまだ未定です）！　ハガキを送って楽しい毎日。さらにオマケ付きってワケでいかがでしょう？　住所もカンタンになってます。ハガキでGO！

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いたり、傷ついてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（奴隷関係ならコーナー混在OK）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみOK。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒は処分されてしまうので、1枚ごとに、最低県名とTEL、名前（PNも）を書いて下さい　イラストなど、鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。増刊のDの「CDの奴隷」でのみ募集していたCGは本誌でも募集中です。必ずハガキ（大の紙）にプリントアウトして送って下さい。

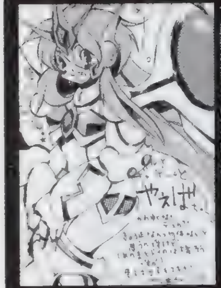
三國志Ⅷ」楽しいよ。かなり。（魔）

（珍しく、ロボコン0点からの続きではないのです）ゲーム雑誌の編集部にいながら、「鬼武者2」の情報は朝のテレビニュースで始めて知ったワタシ。しかも、「松田優作がゲームで復活」とか煽っているから、てっきり優作のゲームが出るのか（そんなゲームあったら見てみたいけど）と思ったら、「鬼武者2」でやんの。たしか前作をクリアしたときにちょろっと流れた予告編では、優作っぽさは微塵もなかったと思ったけど……。テレビで見たら、確かに松田優作だ。ケイン・コスギあたりを引っ張ってくるだろうと予想してたら、まさか故人をもってくるなんて。確かに意表を突かれた感じ。しかしこれはどうなんだろ。自分はそうディープなファンではないからいいけど、世の中には神格化しているような人も多いですから。そういう人たちが、どう思っているのか知りたいところです。それにしても柳生十兵衛ですか。時代がまったく異なるから、まさかとは思っていたけど、なんかかなりトンデモな世界の設定になっているような気がします。予告編では眼帯

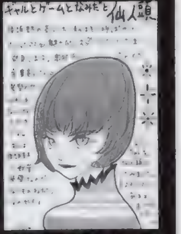
ギャルとゲームとなみだとちくび❤

DLした体験版を遊んで、久々にコーエーの「三國志」をやりたくなった。「Ⅲ」までのイメージで見たら、なんか全然違うゲームになってたけど。まさに浦島太郎状態。（中）

スーパー戦隊25周年アニバーサリーカード、ついに225種類コンプリートォ！　くは〜長かった！　自力で頑張ろうと思ったけど、最後は1箱（20個入り）開けてやっと1枚追加で、ダブリが増える増える。結局ネットで交換しちゃった。まあ、こっちの余りが相手の助けになるのだから、置き場に困るよりは交換した方がいいわな。それにしても、夜中に募集をかけて朝までに7人も申し込みがあるとは驚いたな。全国とは広いものだ。きっとこうしてる間にもチョコは大きいお友達諸君の口に入っているのだろう。捨てられてたりして。俺はちゃんと食べてるぞ〜、オマケのチョコも（笑）。多いときは1日1箱。最近、父親の家系は糖尿病持ちが多いという話を聞いて、ビビってたりするけど。でも、まだエラーありとなし両方を揃えたいという、次なる野望があるんだよな。これを含めるとあと数枚足りない。ただ、エラーありがまた多いのなんの。しかもいまだに次々とエラーありが発見されているし、ガセ情報まで飛び交う始末。ここまでくると、エラーの有無を気にするファン心理を突いた、森永製菓の確信犯かって邪推をしたくなるぞ。近々第2弾が出るって噂もあるし、その前にエラーなし、ありも含めて完全コンプリートしたいなあ。そして最後の野望として、オーピンクカードにさとう珠緒のサインをもらう、と（笑）。



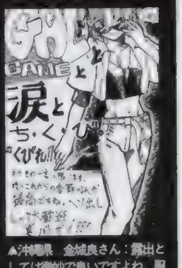
◀大阪府　鶴田ユキさん：本人は露出を気をつけてもボーナス要素が多いらしいですけどね。



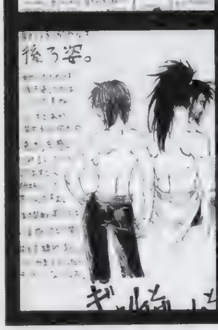
▲愛知県　Hあるるさん：確かに……いますね。そういう人。注意して見てみます。



◀茨城県　えんぎるまのさん：露出するは……その辺は太いのが好きな人も多いですし。



▲沖縄県　金城良さん：露出としては微妙で良いですよね。服着てますし。



◀福岡県　渚のくろうさぎさん：主張する背中。人生背負ってるってことでしょう。



▲静岡県　酒田みゆさん：映えるんですよね、やはり。それを狙ったんでしょうか？



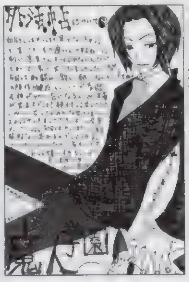
▲愛知県　ろーるろーるさん：もう……前作ファンなら絶対買いな要素が盛りだくさんですからね。前作の不満点だったボリュームも、大満足できる出来のようですから……こりゃ買うしかないです。



◀石川県　あまぞねすさん：ムービーとほとんど違和感がないですよ。何よりもお話が　です。



◀宮崎県　百合川ユリさん：良いシーンですよね。現実にナイフで髪を切るのはかなり難しいらしいですが。



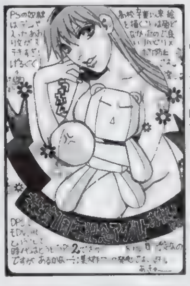
◀愛知県　サカキノカオルさん：いや、別のゲームですから……仕方ないと思われます。



◀千葉県　こはら竜架さん：お店によって温度差があるんですよね。どうしても。



◀福井県　渚のくろうさぎさん：ネットワークで「B&B」は楽しいでしょうねえ。



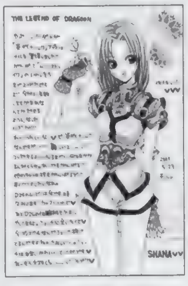
◀山口県　噂吐山口さん：そのようです。どうしても、PS2のようです。時代……なんでしょうか？



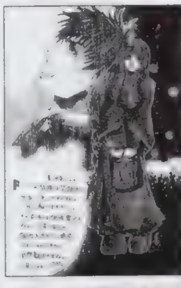
◀岩手県　めぐ商店さん：ゲームってプレイしないと理解してもらえないですよね。



◀京都府　乱月雪花さん：今回ももう……スゴイですよ。うっとりです。



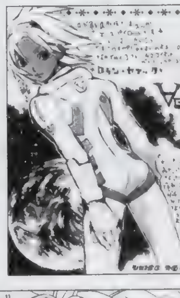
◀大阪府　チハルさん：根気よくガンバルと良いゲームなんですけどねえ……。



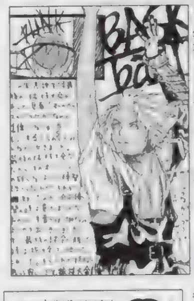
◀秋田県　天野雲那さん：そう思いながらも描くことが大事ですから　大丈夫ですよ。



◀宮城県　長谷川かるさん：邪悪。でも文字に残さず、口に出さなければ大丈夫。笑。



◀大阪府　鶴田ユキさん：キャラに燃えてしまえば、楽しくて仕方ないですよね。このゲーム。



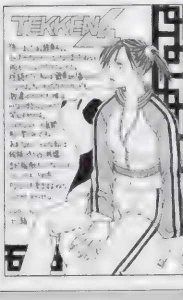
◀神奈川県　夕霧馬さん：盛り上がりますよね。そういう学生ならではのイベント、大切に。



▶神奈川県　小野奏子さん：たまらないデキです。正直、コレまでシリーズ通して「ストーリーの整合性が低い」と言われてきたのが嘘みたいです。キャラの掘り下げもバッチリです。燃えますよ。



◀福井県　れんげ飴さん：それが一番ですよ。古くてもなんでもOKです。



◀神奈川県　七瀬さん：来ましたね。コレまでほど、グラフィックはショックじゃないですが。期待大です。

さるかにハムぞう



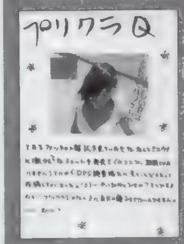
まんが　風上旬（そんな…ポリゴンギャルはみんなそれですか……）

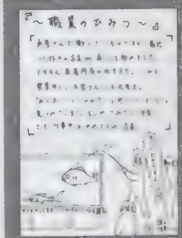
各種コーナー絶賛大募集中なのです!

「へたくそ王」：ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。

「プリクラQ」：プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！　「カラオケGO」：まだかなりちゃんと募集中。

「ゲームライター講座」：ライターになりたい人へのプチ講座。続けて読めばキミも立派なDPSライターになれる！かもしれなかったり。





大募集中なのです!「職業のひ・み・つ」

あなたのお仕事の秘密を描いて送ってください！　学生も仕事のひとつ。これは一般には知られていない！　っていうネタなら何でもOKです。地域限定、風俗、公務員、主婦、何でも可。ボクに教えて！何かを。次回……実はイロイロとリニューアルなので、ちゃんとしたスペースが……。

賞品説明でーす。今回の決算で各賞品が何ポイント獲得でもらえるかは現在集計中です。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指してみて下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象基本賞品●（1：奴隷手帳：イロイロ書いてある謎の豪華手帳。（2：奴隷テレカ：ポリタン&お姉さんが愛らしい。（3：奴隷シール：奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！　その他にも豪華なオリジナルグッズがもらえると思われます！　みなさんガンバってみたり、みなかったりすると、楽しかったり楽しくなかったりするかもよ（どっちじゃぁ）！

DC タメムダなこと 奴隷 in DO たくさん！

土曜の夜は、たまにJリーグを観に行くJ。国立競技場とか、東京スタジアムとかだJ。人気が回復してきているとはいえ、当日券は余裕で買えるし、座席も満員にはほど遠い感じなんだJ。そんなガラガラの自由席でビールを飲みつつ、サッカーを観るのは、なかなかオツなもんだJ。でも、しょせんJリーグだJ。ものすごいシュートとか、華麗なパスとか、そういうのは期待はできないJ。ただ、不思議なもんで、いつの間にか自分の座席の側のチームをすっごく応援しちゃってるんだJ（普通、サッカーの試合では、スタジアムのド真ん中から左右に、応援するチームの席が分かれている）。大したプレイじゃなくても、喜んだり悔しがったりしちゃうJ。ホントだJ。だから素人の人でも、けっこう楽しめるはずだJ。（ぴ）

攻撃型電子妖精想像図



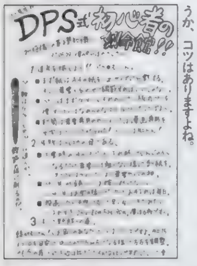
チョウのように舞、原のように刺す。

まんが／田中まさし（電子妖精もそう考えるとスゴクカワイイっていうか）・イラスト／NDO

ランキング発表

250：猫ノ都りとる
240：嘘吐山口
235：H・制作所
220：葛タカヒコ
215：苺桜
195：緋月紫苑
　　：夢屋
190：天野雪那
　　：ふむな
175：水柾珠呂
170：もやし・ザ・伸縮自在
165：皐月あひる
155：スっちょん、
　　：とうまるい、
　　：長谷川かる、
150：刃霧海
145：ゆとり
140：小野寒子、
　　：如月りゅうす
130：朝月
125：関久、TOMY、リジュ
120：蘭丸
115：桜ん坊、白河風華、
　　：チハル、天然オリゴ、
　　：ひなせ、望月セツナ

●110：秋山たつみ、名古屋の妹、●105：雨宮五月、あやし、あゆ、鯖田ユキ、●95：あまぞねす、季ちょね、コン助、とり、真柴晶、マルガリータ、夜上真琴、●90：淡路ユウイチ、おおねここねこ、くめた夏緒、すだこ、春生まれ、夜霧悠、●85：上太、田中あげ飴、飛柳葵、船津、フリーホープ、星行乃、山田シゲル、●80：楓月さらら、かんなぎみく、ぐなぐな、サッチプリン、せんづき千春、晴うたり、●75：えんぜるまの、風天、こはら竜架、彩軌彼方、潮屋点子、TUシカ、深沢的、福茶、三貴由里、夢音、●70：あずまことね、楓来らみー、星石、ちるる、津武利トモナリ、海苔ゴリアテ、朔良、晴野透子、ひさえ久遠、ポロニウム、ラヴリズム、●65：綾崎涼、江本聖、岸本智、埜々緋ユーヤ、島津草一郎、スピッツ犬、タダノ葉山、夏樹あかり、猫智彩夏、まさよし、まほろば夢々、水奈あき、水藤彩己、吉永万智、●60：ABA、桐生春希、クラゲ2号、煌天人、坂本葉月、桜竜天音、佐戸原ひろあ、仙蛙、惣水楓、高橋まさる、津田赤郎、はにわ、みかん、流樹、石英夕子、●55：風音ちい、科蔦かづゆき、きすぎゆか。、亘莉ススム、コーネル、皐月なな、さんとこ、箭弛、島津晟胤、鈴音りん、なるき勇太、バームクーヘン、バミ愁呀、祀狼一貴、ゆず太、狼司、●50：迦陵、久作、祥人、JOKER公爵、ジリ貧、たくあん、津丸、都築えびび、奈保楽B、NeNe、水城キョウ、宮本みきこ、やぐ数、夕幕烏、ラサハン、●45：壱書、井ノ原未緒、今村カオル、うらも・A、薫咲ハルヒ、かやのなつき、樹村S、きゅりこ、熊沢ゆーや、小林ナル、白木桃香、ちりがみ、天海十流、まりやまね、ゆちこ、ろんりめんこ



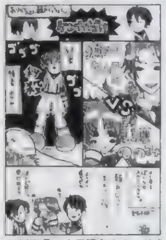
◀福井県　バミ愁呀さん：イロイロと大変、というか、コツはありますよね。



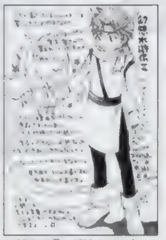
◀千葉県　NieAさん：なんとなく、涙が出てきますよね。しかた……ないです。



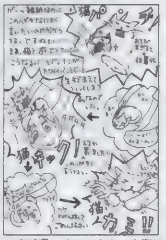
◀三重県　ポロニウムさん：自らの意志で知識を増やすコトの方が大切なのは確かです。



▲新潟県　水母忍冬さん：そうなんですよね。自信たっぷりなのに。どうなんでしょ？



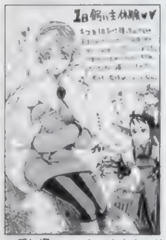
▲神奈川県　船津さん：なんていうか……ワガママですよね。ペットだからって……。



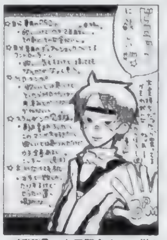
▲宮城県　オココさん：生傷は絶えませんよね。どうしても。特にツメの跡は。



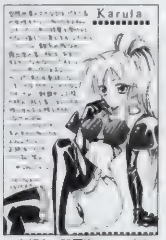
▲岡山県　あかりさん：東京はその部分だけは確実に有利ですよね。TV東京。



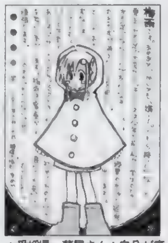
▲愛知県　スっちょんさん：そうなんですよね。突然生活が変わりますよね。



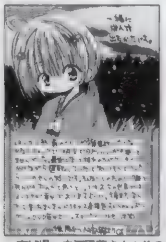
▲新潟県　水母忍冬さん：欲しいモノは尽きませんよね。でもそれで良いような気も……。



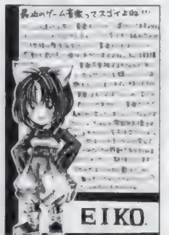
▲京都府　刃霧海さん：冷えますしね。でも正統派（米国系）があんななんです。



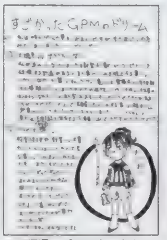
▲愛媛県　夢屋さん：自分が痛い目を見ないとなんですよね。どうしても。



▲宮城県　白河風華さん：その人にしか判らないショックはあると思います。ファイトです。



▲神奈川県　猫智彩夏さん：もう既に生音の楽曲と変わらないですしねぇ。かなり。



▲三重県　ポロニウムさん：ハマルとそうなりますよね。断片とかで登場します。



▲大阪府　さそり子さん：バイト頑張らないとデス。欲しいモノのために！

読者参加 小説

小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは7月16日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：
獣使いの女の子ローディンと大陸前文明の情報管理システム、キュー、静かに復讐の機会を待つ女刀使いのシズハ。この3人（キューは降魔の剣レガスロゼアでもある。いつもは外見は人間。よくできた機械？　らしい）とボクこと火の操術士ラムダスのパーティは、ティニア帝国の王位継承権を巡る内紛に巻き込まれていた。そして、戦いが始まる。

なんとなく……コレまでほとんど笑顔の大賢者様しか見たことがなかったので、マジメな口調とシリアスな素振りはどことなく違和感を感じてしまう。なんとなく、ホールステッドの街で最初に大賢者様に声をかけられた時に似ている気がした。

「さらに……反乱軍の勢力もハッキリしたワケじゃな。槍殿の勢力はいかほどか？」

「約800といったところでしょうか。反乱軍の残兵が200としてもカジャラーン軍が主力なのは間違いないですな。詳細は偵察隊が戻ってからということでよろしいでしょうか？」

ハーク騎士団長が先ほど手配していたのは先遣隊を兼ねた偵察隊だったのだろう。さすが、通常なら全軍の将を束ねる将軍だけはある。細かい手配にも抜かりはない。

「……ごめんなさい……騎士団長様。先遣隊派遣はムダではないし、正しい戦略だわ。でも……今は時間が大切。ラムダス、判る？」

ローディンが振り返る。リムも頷く。人前ではキューの力をあまり使わないようにしてきたのだけど、そんなことを言ってられる状況じゃないようだ。

ー敵残存総数は全部で2300……先ほどまで掛かっていた魔法防御の呪文がすっかり消えてます。多分、先ほどのご主人様の召喚術で最もダメージを受けたのは敵の術士隊だったようで……狙いましたねー

……そりゃ術力の高いポイントを狙ったさ。で？　肝心の配置は？

ーまだズタズタですね。さすがの白き騎士もそこまで手が回っていないのでしょう。とにかく撤退に集中しているようですー

北海道　アメリオアさん：

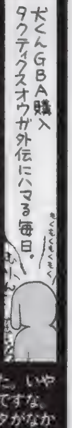


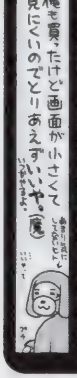
◀香川県　H・制作所さん：実は……って内緒なのです。笑。そのうち判ると思いますです。

ハードの神様の犬Σ

ヒャッホー！「アイドル防衛隊ハミングバード」（以下ハミバ）がDVD化されるなんて嬉しいじゃありませんか！　じつは前号のネーム書きの時点で知っていたのですが、書くスペースがなくて触れられませんでした。ということで、この嬉しさの丈を1発目のネタとして持ってきたですよ。やはりマメな行動が実を結ぶってやつかな（謎）！　（犬）

マメなことというのは、東宝のホームページで行っているDVD化のリクエスト投稿に「ハミバを出してくれなきゃ醤油を一気飲みして死にます！」（ちょっと嘘）と書いて脅してみた（笑）ところ、偶然でしょうが1カ月後にリリースされるとのニュースが飛び込んできました。いや～、やってみるもんですな。フフフ、伊達に等身大ポスター（これが壁に貼れないくらいデカイ。ほかの等身大が微笑ましいほどデカイ！）を持っていないぜ（威張るな！）。でもね～、発売日の9月って借家の更新月だから大金が出ていっちゃうのよね。痛い！　これはかなり痛い。しかも10月は「ナディア」が出るし。ローンかな。カードで大人買いするしかないのかな（苦笑）。なんか考えるだけで憂鬱なので、強引に購入したGBAで「タクティクスオウガ外伝」で遊ぶことにします（なぜ！）。ちなみに、強引に購入したというのは「～オウガ外伝」の発売1週間前。GBAが売っていないことに焦っていた自分は「こうなったらネット通販で全国から漁りまくってやる！」と意気込み、とあるネット書店（なぜかGBAだけ扱っていた）で間髪入れず購入ボタンをクリック！　その速さたるや、光をも越えるくらい（笑）。SSLに対応していなくてもOK。物欲の前にはセキュリティなんてお構いなし（マテ！）。こうして勢い余って購入したGBAだが、ひとつ大事なことを忘れていた。バッテリーの問題ね。電池でプレイしたくないのでACアダプタを買わなくちゃいけなかった！　うーん、犬くんウッカリすぎ。ここで、普通の人なら黙ってACアダプターを買いにいくだろうが、ここはエレクトロニクスの知識を生かして「作っちゃえば良い」と考えてしまうところが常識外れ（苦笑）。ところが、電池を入れるところにアタッチメントする形状なので一般的なプラグが使えない！　むー、なんて意地悪なんだN社は。ここで挫けたらN社の思うつぼなので、単3のダミー電池を利用して無理矢理作ってみた。供給電源は約3Vで、300mA（ミリアンペア）程度あれば実用に耐えうると判断。ちょうど手元に5V1Aのスイッチング電源があったのでそれを使うことにした。いやぁ、普段からジャンク品は漁っておくものですな。5Vから3Vの降圧は、3Vのレギュレータがなかったので3.7Vのシェナーダイオードを用いた原始的な定電圧回路を作ることに決定。ハッキリ言って精度は良くない（温度係数誤差があるしアクティブフィードバックもかけていない）が、電池の電圧は新品と消耗後ではかなりの差があるので、使用用途を考えれば問題なし。こうして500円ちょっとで完成したんだけど、ダミー電池をハメてあるだけなので乱暴に扱うとすぐに抜けてプシュ～してしまうのが最大の弱点。うーん、さすがハンドメイド。この弱点はテープで貼り付けて克服したけど、かなり格好悪いんだよね。こうして「～オウガ外伝」の発売日をめでたく迎えたんだけど、どこの店にもGBAが売っていてショック（笑）！　しかも純正のACアダプタって1500円で安いし（汗）！　すご～く無駄な努力をした感じで脱力です。ちなみに「～オウガ外伝」はファンならモリモリに楽しいので、個人的にはオススメですね。おかげで「ティアリングサーガ」をプッツリ遊ばなくなりました。デネブ様万歳！





マップで、頑張ってマックスにするしかない。リベカとナルサスは、わざと殺してホームズ側で復活させればOKと。1人だけ装備が遅くてどうしようもないのがいるけど、これは目をつぶることにする。どうせ役に立たないから。と、まぁこんな計画を立ててプレイを始めたのだが、10面が終わるあたりで面倒くさくなって、止めてしまった。考えてみれば、2回目のプレイの時点で転職アイテムとスーパープルフが許す限りレベルマックスまで育てていた。あれをまた繰り返すのかと思ったら、なんだか嫌になってきた。しかもマップ攻略で使ったのは、育てたキャラの中の一部だけだったし（出撃制限があるのだから当然なんだけど）。それに同じことを3回というのはさすがに飽きてくる。うーん、やっぱ続編がやりたい。キャラとストーリー変えただけで、PSでいいので年内くらいに出してくれませんかねぇ。いくらでも外伝は出せると思うんですが。（ほ）

マメなこと……してたんだ。ガックシ。笑。（魔）

ちゅーか、ギャンブル止めれば？（魔）

宮田ハム彦、真剣です！

とある焼き肉チェーン店の対応はおもしろい。注文すると「喜んでぇ～」と笑顔で対応してくれる。「お水下さい」など、ささいなことを頼んでも「喜んでぇ～」と言ってくれる。今度酔った勢いで、「服脱いで」とか「足なめて」とか言ってみようかな。「喜んでぇ～」と言ってくれるに違いない。（最近イヤなことがあったので、ブラックモードのハ）

去年の夏に買うかどうか悩んだPSソフト、『ぼくのなつやすみ』。先月ベスト版が発売されたので、季節もピッタリだし、買っちゃいました。さっそくプレイしたんですが、すさんだ心を癒してくれるナイスなソフトです。プレイ中に聞こえるヒグラシの鳴き声がまた最高！　目を閉じて聞けば田舎で遊んだ少年時代を思い出します。ついでにスゴイ眠気も誘います。プレイして2、3日過ごすのが限界です。おもしろいんですがどうしても寝ちゃうんですよ。思わず「こんな体験は初めて！」なんて言葉を発しちゃいましたさ。そんなワケで、買ってから1カ月くらいたつのにいまだにクリアできません。睡魔に負けずに無事クリアできたら、次はPS2ソフトの『蚊』でも買って、また一味違う夏気分でも堪能しようと考え中。

話は変わって、オレにとって夏といえばやはり幽霊。休み中に杉沢村でも探しに行こうかなぁ…。怖いので中止！

DC タメムダなこと 奴隷 in DO たくさん！

決算後ちょっと時間がかかりましたが、今回の賞品です。オリジナルテレカ（もしかしたら図書カードになるかもしれません）、Tシャツ、奴隷手帳、オリジナルシール、さらに商品券などがラインナップされています。問題の何ポイントの人～賞品がもらえるのか？　ですが、20P以上となりました。つまり、4回採用されたことのある人はシールが届くことになります。お楽しみに。さらにさらに、オリジナルで何か作ろうと画策中。うーん。これまたお楽しみに！　実際に使えていい感じのグッズになる予定です。最初はオリジナルパソコン！　とか言ってたら、本気で悲しい目をされたのでやめました。笑。それは無理。（魔）

えーデジタルビデオのDT-DR20000を買いました。いわゆるD-VHS規格です。MPEG2エンコーダーを搭載し、通常のアナログ放送もキレイに録れるってあたりが特徴ですね。とりあえず1週間ほど使ってみたのですが、なかなかよい買い物でした。まだBS-Dチューナーを持っていないので、地上波とBSをMPEGエンコードして録ることしかできないのですが、STDモード(BS-DでHV放送を録るときにはHSモードを使う)の画質はとてもいいです。でもってこのモードでは360分も録れちゃうし(VHSテープでいう180分テープの場合)、もう十分って感じです。でもって見るだけの番組ならば、さらに倍の720分録れるLS2モードや6倍の1080分録れるLS3モードでホントに十分(まぁ圧縮ノイズは多いですが)。こりゃいいわ。（ち）

（珍しく前のページの続きではないのです）ついに3回目を始めた「ティアリングサーガ」。今回の目標は全キャラレベルマックス&全アイテム入手だ。前回はレティーナを追いかけていたため、今回はリベカを仲間にすることにする。よって最初の1人選択はまもりの杖入手のためリー。2度目でナロンを選ぶことにする。計画としては1回目の編成でリュナン軍に残すのはラフィン（Dナイトへの転職のため）、プラム（踊り子にするため）、マルジュ（リーヴェの書入手のため）、そして攻撃要員にジークとジュリアと、あと誰か1〜2人。多少辛いが、ジーク様でなんとかなりそうだ。ホームズ軍では、ヴェガやアーキス、クライスなど、2回目の編成でリュナン軍に入れる必要のあるキャラをレベルマックスにしておき、リュナン側でレベルマックスにいたらなかったキャラを（2回目の編成で）ホームズ軍に入れる。これでほとんどのキャラをマックスにできるハズ。問題は、1回目の編成以降にリュナン軍に入り、2回目もリュナン軍に入れる必要のあるメリエル。これはリュナン軍での

Nights of Knights

参加冒険者大募集中!

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！ ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能！　自由度超高いから、MVP狙いは大変ですが……やってみません？　（魔）



●手軽に参加したい人は……

HP
つよさ
かしこさ
すばやさ
こううん
全数値を足して25になるようにする

キャラクター名
カタカナ6文字まで

職業：①、②、またはA〜S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵を書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　MVPは無条件掲載だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト125は「ベンツァーリスの滝の探索」です。クエスト113で探索されたコスタラスの遺跡。発見された万華鏡を鍵として進んだ先にはいくつかの自然洞窟が発見されましたが、大量発生した魔物によって冒険者はことごとく撤退を迫られました。が、その時かろうじて得られた情報を分析した結果、魔物はある滝の奥から出現していることが判明しました。ベンツァーリスの滝と名付けられたその滝の謎を解明するのが今回のクエストです。魔物が出現する滝ということは裏側に異界に繋がっている門があるのかもしれません。もしも異界への門が開いていた場合は、それを閉じるか、封印するのも謎の究明と共に重大な任務です。選択は次の3つです。①：滝周辺の遺跡探索を重点的に行う。②：とにかく怪しい滝の裏を奥へと突き進む。③：滝から出現する魔物とひたすら戦う。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入の場合はランダムで決定します。

しめ切りは、次号本誌（184号）発売日の7月27日（消印有効）。あて先は「DPSど125」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の187号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第184号　7月27日発売号：第181号発表
第185号　8月10日発売号：第182号発表
第187号　8月31日発売号：第184号発表

今回のあて先「DPSど125」

●もっとこだわりたい人は…

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA〜Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒。

A：ソード使い：RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。

B：カタナ使い：戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係。かしこさも必要。

C：拳法士：拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。

D：糸使い：糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。

E：爆火師：火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスは少ない。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。

F：火の操術士　G：水の操術士　H：風の操術士　：操術士全般：ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火系の敵に火系で挑んでも勝ちめなし。

I：火の符術士　J：水の符術士　K：風の符術士：符術士全般：操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

L：僧侶：かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。

M：言霊使い：かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。

N：聖戦士：聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。

O：侍：信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。

P：忍者：打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Q：魔獣使い：契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

R：人形使い：自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

S：重力使い：ESP使い。HP、かしこさが重要。

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A〜Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

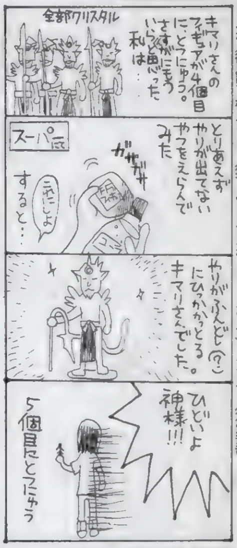
次ページは179号募集分発表



▲北海道　淡路ユウイチさん：ありますよね。そういう微妙な趣味って。いつの間にか傾向が決まってる。

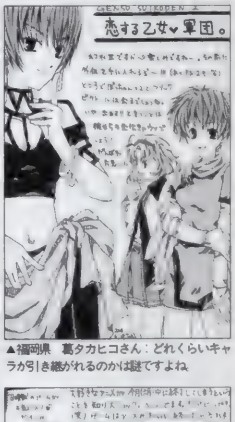


▲新潟県　えいちGさん：シリアスとコミカル。その微妙な混ざり方がいいんですよねぇ。




▲新潟県　吉永万智さん：今回も運命に抗うのでしょうか？　過酷な状況はガンバルしかないですから。


▲大阪府　藤林ゆずさん：それはそれで正しいプレイの仕方ですから。いなくなるのも運命。



▲福岡県　葛タカヒコさん：どれくらいキャラが引き継がれるのかは謎ですよね



▲京都府　水柾珠呂さん：いいですよね。お金があると……つい新作映画を買ってしまいます。



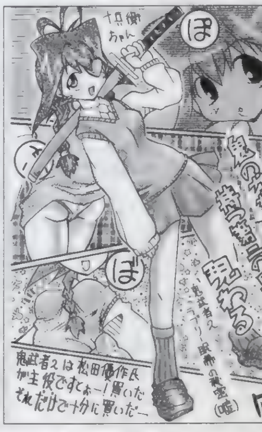
▲青森県　コン助さん：そろそろイロイロな謎がハッキリしてきそうですよね。シリーズをつないで。



▶栃木県　なるき勇太さん：このゲーム、全体を通してそんなに難易度は高くないと思うんですが……。


◀富山県　すだこさん：Iモードじゃないとダメなのは厳しいですよね。しかも最新機種。





▶香川県　H・制作所さん：そうかぁ……そうだったのかぁ！　松田勇作が眼帯を外すとこんな姿に！　でも三蔵じゃなく開祖なんです。

▶埼玉県　ゆとりさん：そうなんですよねぇ。そろそろというか、買いなんでしようねぇ。値下げもされましたし。もっとドーンと値下げしてくれれば、買う気もUPなんですが。

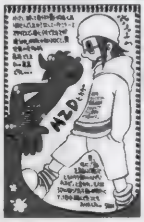
◀東京都　松崎央実さん：自分を信じることからしか、「何か」は始まらないですよ。多分。なので、自分なりに頑張っているのなら、だと思いますよ。



◀神奈川県　深沢的さん：なじみ、というか、安心出来るお店っていいですよね。自分の好みに合っているとさらにいいんですが。結構難しいです。



◀神奈川県　島津草一郎さん：不思議ですよね。影って。どうしても離れませんし。夜、街灯で浮かび上がる形を変えることで長い時間遊べたような気がします。



●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は230以上、280文字以内。熱いハガキを大募集中！　で。今回の採用も……ありません。来ないときにはまったく来ないこのコーナー。まあでもなにかグッと来るネタでないと採用されにくいので、ちょっと難易度は高いのかも……しれません。それにめげず、10ポイント目指して頑張ってみてください。というか、頑張りましょう。……お願いします。笑

そろそろ仕事用のノートPCを本気で買い換えようと、PC雑誌をいろいろ買い込んでみました。やっぱりもの買うときはカタログや関連雑誌を見ながら「どれにしようかなぁ～、これいいなぁ～いや、あれもいい…」といろいろ迷っているうちが楽しいです。中学生のときラジカセを買おうと決心したときを思い出します。あのときもいろいろなお店に行って、カタログを集めてきてさんざん迷った覚えがあります。いやはや懐かしい……で、ノートPCは結局（犬）くんオススメのエプソンダイレクトでネット注文しました。今や自宅にいてPCが買える時代なのだな……と、遅ればせながらしみじみ感動しました（クレジットカードのない私は、銀行に振り込みに行かないといけないのですが・笑）。（う）

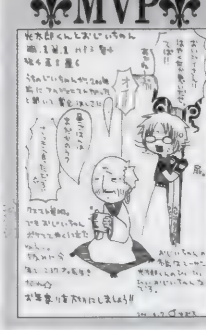
寝たり、ダラダラしたり、イロイロ好き勝手出来るワケじゃないですか。でも、ネット中だと向こう側には誰かがいるわけで……なんとなくそれが楽しくもあるけど、うざったくもあるっていうか。というか、うざくなっちゃうっていうか。ということで、イマイチ踏み込めないオレなのでした。まあ、そう思ってるのはオレだけで、みんなはガンガンネットゲームで盛り上がって、そしてゲーム業界が盛り上がってくれればいいか。そしてオレは1人酒場でくだを巻いて、酒と女と男と涙って感じにグチをこぼして、フラフラと夜の闇に消えていくわけです。さらに、なんか昔のゲームの特集をする時に探されるんだけど、もう、アル中で手が震えてキーボードが叩けないの。「オレはもう原稿が書けないんだー」と絶叫。ちゅーか、「救命病棟24時」のあんちゃん（江口洋介）はカッコイイね。ああいう急いで何かをしなきゃいけない時にてきぱき出来る人に憧れちゃうなぁ。よーし、オレも大人になったらお医者さんになろうっと！　ってもう大人じゃん。パリバリ。（魔）

Nights of Knights

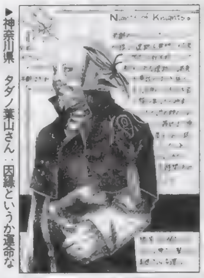
クエストナンバー122発表：179号発表

今回募集のクエスト122は「アルジェニストの軌跡」でした。アルジェニスト＝普及師と呼ばれたマッシア教の神父兼武闘家たちの遺跡の謎。最終的に判ったことは……その遺跡は最終伝道技と呼ばれた武術奥義を伝えるための施設だったようです。最終布教地点よりも遥かに西のこの場所に、わずかなヒントでたどり着いた者にのみ、奥義が伝授された。そう考えるのがあらゆる意味で整合性が取れたようです。ただ……その奥義の謎については殆ど触ることができませんでした。

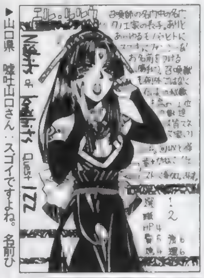
MVP



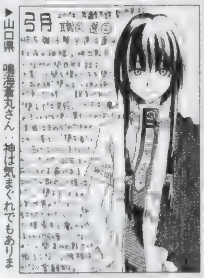
◀北海道　ゆず太さん：戦闘クエストでは無かったため、HPが低くてもどうにかなったのか、いつもとは違うバランスのパラメータを所持したキャラが勝ち抜いたようです。特にこのMVPのキャラは速さと運に賭けたある意味、バランスの悪いタイプ。笑。しかも調べモノの多そうなクエストで職業は戦士系。お見事でした。久々運で勝ち抜いたMVPな気が……運も実力のうちですが。



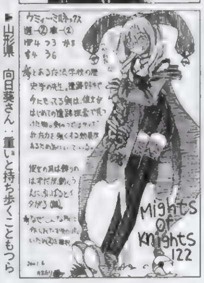
▶神奈川県　タダノ葉山さん：因縁というか運命なのでしょう。それがこの人の。



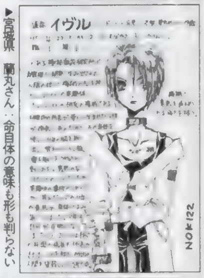
▶山口県　咲吐山口さん：スゴイですよね。名前ひとつで変わりますから。



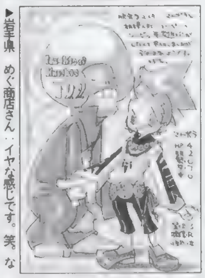
▶山口県　鳴海蒼丸さん：神は気まぐれでもありますからね。人には計れない。



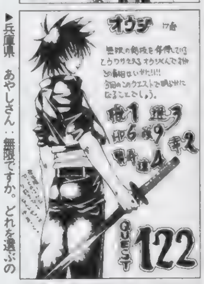
▶山形県　向日葵さん：重いと持ち歩くこともつらそうですけど……軽いのでしょうか？



▶宮城県　蘭丸さん：命自体の意味も形も判らないですからね。仕方ない気もします。



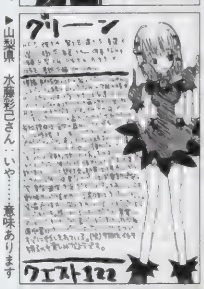
▶岩手県　めぐ商店さん：イヤな感じです。笑。なんていうか側にいたくない……。



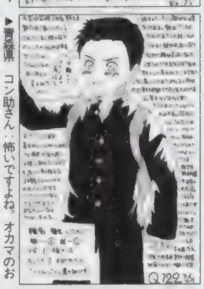
▶兵庫県　あやしさん：無限ですか。どれを選ぶのかが大変そうです。



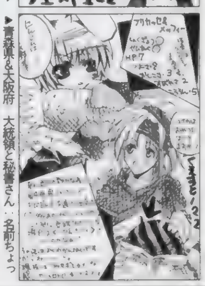
▶静岡県　えんぜるまのさん：峰打ちだって当たり所が悪ければ……確実にいけます。



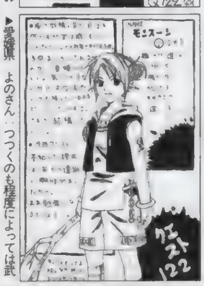
▶山梨県　水藤彩己さん：いや……意味ありますよ。多分……。悲しいですから。



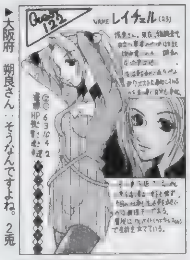
▶青森県　コン助さん：怖いですよね。オカマのお姉さんに絡まれたら。



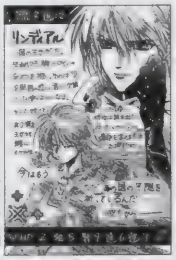
▶青森県&大阪府　大統領と秘書さん：名前ちょっと長すぎです。規定違反でクエスト参加は……。



▶愛媛県　よのさん：つつくのも程度によっては武器ですから。つんつんって。



▶大阪府　朔良さん：そうなんですよね。2兎を追いかけちゃダメなんですよね。



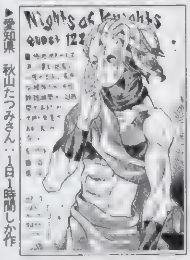
▶兵庫県　晴野透子さん：アンラッキー。周囲の人にダメージは痛いですよね。



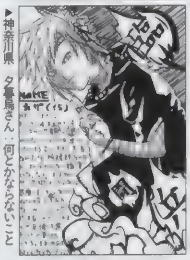
▶宮城県　長谷川かるさん：というか、大きな数珠です。2重3重にして使うのでしょう。



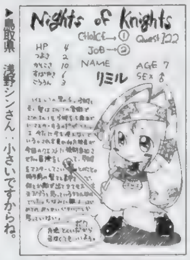
▶神奈川県　津武利さん：口三味線のようなモノなんでしょうか？



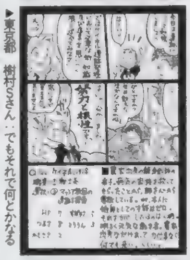
▶愛知県　秋山たつみさん：1日1時間しか作業時間がないのは……どうも。



▶神奈川県　夕暮鳥さん：何とかならないことも……ありますよぉ？　笑。



▶鳥取県　浅野シンさん：小さいですからね。まだ良いような気もします。



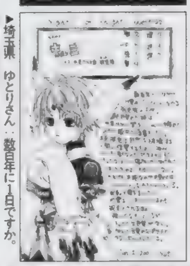
▶東京都　樹村Sさん：でもそれで何とかなることも多いんですけどね。



▶神奈川県　やぐ數さん：なんでもいいんですよね。きっと。どの情報も同じ重さで。



▶富山県　ユウキさん：でもそれだけで幸せになるのも……。その課程が大切？



▶埼玉県　ゆとりさん：数百年に1日ですか。寝てる間が弱点？　とか？



▶京都府　緋月紫苑さん：笑。何かと口実を見つけて休みたいモノです。



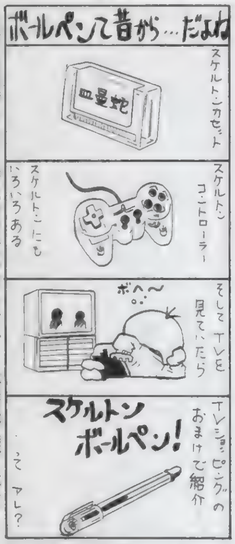
▶福岡県　葛タカヒコさん：考古学は食べられないってよく言いますしね。



▶福井県　バミ梨呀さん：召喚したのにつきまとわれるのは……ちょっと……。



▶岡山県　関久さん：ツライですよね　誰かに強要されるのは。



まんが／斉藤和衛（そんなことが多い世の中です。笑　というか……沙羅曼蛇　懐かしいです）



◀大阪府　友能さん：イイですよね。カッチョイイのです。なんていうか……全体的に。



◀千葉県　晴うたりさん：便利ですよね。ちょっと軟弱な気もしますけど。



◀青森県　くめた夏緒さん：そうですよね。雰囲気は120点なんですよね。もう少し謎にひねりが……。



▲埼玉県　小鮫ヒタキさん：お腹壊しちゃうと……大変ですよ。トイレと友だちの毎日。毎日どころか、10分に1回でトイレは……疲れちゃいますしね。

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもOK）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は1枚！　数字は2981でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当したハガキはそれ1枚！　ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。封筒でまとめ送りする人は封筒に書いてもダメなのです。1枚ずつ、住所と共に書いてください。

暑くなってきたというのに、今年はいつにも増してクーラーの調子が悪い。去年も同じことを書いたが、直してないので調子は悪いまま。掃除とか手入れとかしていないから、きっと相当な菌を撒き散らしている違いない。けど、暑いと取り合えず付けておかないと普通に生活することもできない。モノが山と積まれた壁側にあるので、取り合えず部屋を片付けないと触ることもできない（リモコンは手元にある）状態なのだ。そんなワケでまずは部屋を掃除しなくては。と、思うのだが、これをどう片付けようかと考えたら、引越しした方が早いかも？　なんて思え、やる気がなくなる。ここまで書いて、なんかオチも去年書いたときと同じような気がしてきたが、気にしない。(ほ) ←というか、気にしろよ！　三村系（魔）

ごめん。勘違い。前号話題にした小泉首相が似てる俳優はリチャード・ギアでした。(た) にスゲーバカにされたよ。笑。くそう……日頃いじめてるのでここぞとばかり攻めてきやがる！　笑。まあ、仕方ないか。チェックしてるんだけどねぇ。誰も気づかないなんて（笑）。ダメじゃん。とまあ、そんな訳ですが、PS2周辺機器のキモ、ネットワーク端子付きのHDDユニット、キーボード、マウスも発売され、定価的に大問題はあるものの、環境は整ってまいりました（詳しくは次のページの座談会でね）！　あとはこれで常時接続の回線がきちんと安定してくれれば、大規模なネットワークゲームが大ブレイク！　するのかなぁ？　まあ、編集部でも未だに「PSO」にバリバリはまっているヤツも多いから、魅力はあるんだろうけど、ゲーム業界を救う起死回生のジャンルにはならない気もするなぁ。とりあえず、オレが気にしちゃうのはネットゲームでの止め時。気を使うんだよねぇ。それこそ、普通のゲームだったら、自分の都合で止めたり、続けたり、



◀神奈川県　島津成嵐さん：勉強は出来ても賢くないのですね。

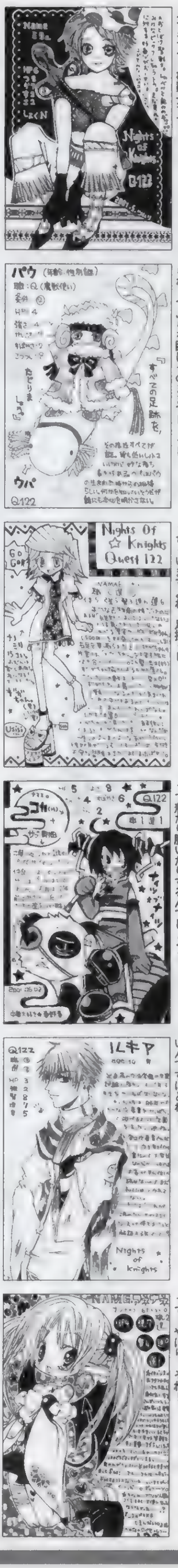
◀京都府　椿月紫苑さん：猫と人の中間……というか、魔物なんでしょうか？

◀長崎県　天さん：割り切っていそうでカッコイイです。生き方ですからね。

◀三重県　真柴晶さん：戦いは……一歩違えばコレが現実ですからね。

◀香川県　H・制作所さん：でも……本当は地獄耳っていいですね。

◀鹿児島県　猫ノ都りとるさん：変な趣味の女性にも大人気かも……っていうのは？



◀神奈川県　津武利さん：おとぼけ……なんとなくステキです。聖戦士ですし。

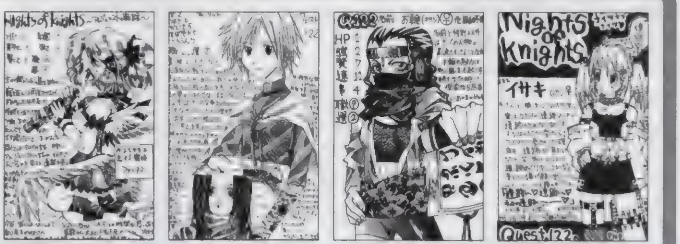
◀茨城県　かぜんさん：表情が読めなさそうですからね。つぶらな瞳はそのままでしょう。

◀宮城県　ラヴリズムさん：靴の底が高すぎると困っちゃいますよね。足挫くし。

◀愛媛県　夢屋さん：オシャレですけど……どうやって着たり脱いだりするんでしょう？

◀東京都　鳥巣沙織さん：逃げてもなにも解決しないんですけどねぇ。

◀福岡県　天野光さん：ドキドキですよね。悪魔だって。やはり、それ！



▲京都府　水柾珠呂さん：可哀想な気も。不老不死は。

▲岩手県　みず2号さん：なんだってやらないよりは……。

▲佐賀県　太陽33さん：凄まじい力ってどれくらい？

▲奈良県　虎猫ことらさん：マニアはいますからね。

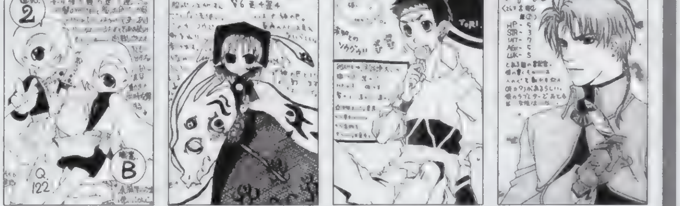


▲神奈川県　小野妻子さん：サボるのは……笑。

▲岩手県　夢音さん：勢いよくだとパンツまで……。

▲奈良県　吹今祐さん：とりあえずカワイイです。

▲福岡県　きすぎゆかさん：幸せ……なんでしょうか？

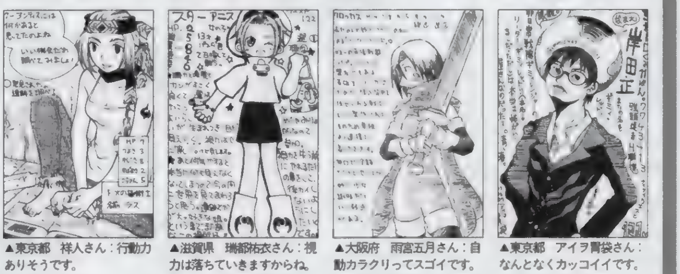


▲秋田県　熊沢ゆーやさん：どちらでも判らないのです。

▲北海道　ゆず太さん：友…なのでしょうか？

▲新潟県　とりさん：甘くて美味しい？

▲北海道　TOMYさん：良い能力ですねぇ。



▲東京都　祥人さん：行動力ありそうです。

▲滋賀県　瑞都祐衣さん：視力は落ちていきますからね。

▲大阪府　雨宮五月さん：自動カラクリってスゴイです。

▲東京都　アイヲ胃袋さん：なんとなくカッコイイです。

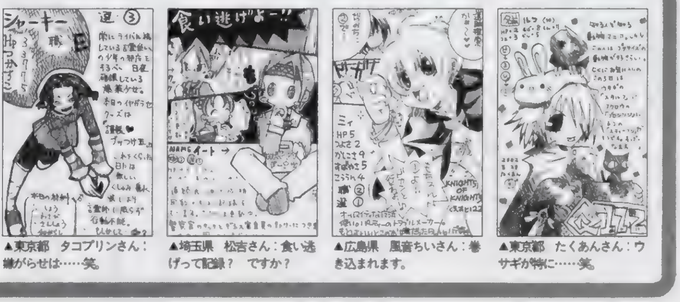


▲富山県　肉野郎さん：そのTシャツはどう……？

▲山口県　火久昌美さん：ガーゴイルですね。

▲埼玉県　真屋さん：火傷も多いでしょうしね。

▲福岡県　泉桂都さん：好きじゃないとですよね。



▲東京都　タコプリンさん：嫌がらせは……笑。

▲埼玉県　松吉さん：食い逃げって記録？　ですか？

▲広島県　風音ちいさん：巻き込まれます。

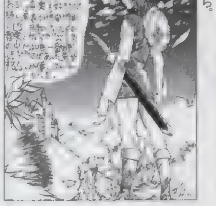
▲東京都　たくあんさん：ウサギが特に……笑。



まんが／香川県　H・制作所（ハガキ欄外に書いてあった「てゆーか、もう、二股かけるのやめろ」が真実でしょう）



◀沖縄県　金城良さん：今、欲しい人がたくさんいます。笑　編集部でも……とりあえず、大切に。



◀埼玉県　前田健さん：大抵働いですよ。戦う両者に理由がありますから。



◀埼玉県　ゆとりさん：いいですよ。剣と魔法だけじゃないですけど。とにかくお話が……。



▲秋田県　天野雪那さん：地味にちくちくとプレイするのが◯ですよね。急いでいるときにはどうも……。いつプレイしても楽しめるのがステキです。

佐藤大輔の最新刊がついに登場。あ一待った待った、「皇国の守護者6」。「5」がいいところで引いただけにねぇ。1冊など、あっという間に読み終わるので、次は冬らしいけども、辛抱たまらんですわ。てな訳で最近の注目作品はなんじゃろ。(犬) 氏オススメの「ZOE」は私もオススメ。ドロレスがイイ！　DVDが安ければ買ってもいいんですけどね～。2話収録で5,800円はさすがに萎えます。1話あたり2千円が払える限度だよなぁ（例外あり）。最近買った「アルジェントソーマ」も高いので、第1話と25話だけ購入するのみ（笑）。あ、そうだ「ガンダムエース」があったわ！　安彦さんのガンダムコミック最高です。季刊なのがなんとも待ちわびてしまいますが。　（ち）

続き物のゲームってなんか最初からやっていないと気になります。雑誌などを見ていて「おもしろそうなゲームだなぁ」と思ってタイトルを見ると「○○○2」となっている。「三國志」や「FF」みたいに完全に独立したゲームだといいんですが、前作のキャラが出てきたり、舞台や世界設定が同じだともう……。「アークザラットⅢ」をやったときはもうなんだかくやしくて（笑）。1作目と2作目をやってないくせに手を出したもんだから……シリーズを通してやった人なら、このキャラが出てきたら感動するんだろうなぁ～と思ったり。そんなわけで『ワイルドアームズ』や『スターオーシャン』もなかなか手が出せない。昔のシリーズをやればいいんですけど、今更ねぇ（笑）。ああ、ゲーム三昧の時間が欲しい。（う）



ゲームソフト激論座談会！

「PS2の本体の価格がワケ判りません。どうなっちゃうんですか？っていうか、いつ買えば良いんですか？『FFX』をプレイしたいんですけど……買っちゃっていいんですか？　高い買い物だけに、ちゃんと安定してくれないと、ドキドキして買えません。買って2カ月で1万円値下げとかしたら、涙が出て来ちゃいます」山梨県　フルAIGさん：

魔：でちゃうね。うぃっす。さて、ここ数カ月でバンバン値の下がったPS2です。
う：折角ソフトが充実してきたのに本体を買い損ねてしまうのはどうなんでしょ？　本末転倒。
ち：そうですな。本来なら、安定していていい時期なのに。
魔：しょうがないのはわかるんだけどさぁ。世界的に価格を調整したりしないとだから、日本市場を睨んでバンバンと手を打っていくことができないっていう。でもなぁ……もう少しちゃんとして欲しいよ。てなわけで。現時点では。6月末より、PS2「SCPH-30000」の販売価格がオープンプライスではなく35,000円に改訂されてます。これで、GT同梱版とのバランスもまあまあ取れた。
ち：取れたっていわれても…「GT3」が必要ないのに同梱版が



◀宮崎県　ひなせさん：そうですね。1度EDを見てから攻略記事を見るのが正しいやり方ですし。自分次第なんですけどね。

まあ、お得だからって買っちゃった人の立場は？
う：無いねぇ。涙。
魔：あのさ、別に値下げすることは悪いコトじゃないし、ユーザーが増えるコトはソフトを生み出す原動力になるんだから、大事なことだと思うんだよね。それこそ、1年前、PS2発売ぐらいで買った人は「しょうがないか」って思えるじゃない？　でも、この4月から値段と仕様が変わりすぎなんだよね。
ち：そうそう。最初はHDDの入る穴が空きましたな。北米版に合わせて。
う：そもそも、その仕様変更も日本ではしないって言ってたよね。
魔：うん。そんなの言わなきゃ良いのに。で、最終的に今回の値下げ。4月には39,800円だったものが、6月末には35,000円になっちゃいました。紆余曲折はあったけれど、同じ商品の定価が2カ月で5千円近く安くなった、と。
ち：パソコンとかでもモデルチェンジは半年くらいの間がありますからな。
魔：しかもPS2はゲーム機＝子供のおもちゃっていう意識が高いし。現実問題として子供が欲しがる率が高いからね。
う：で、バンバン文句の声が上がってるの？
魔：いや、個別には当然むかついている人は多いと思うんだけど、大きな声になってみんなでSCEに抗議してるとか、そういうことは無いよ。当然。
ち：普通の人はいつから安くなったとか、何か付いたとか、あまり深くチェックしませんからな。お金が入ったので買うって感じで。
魔：でもそういう情報にシビアなのがお金のない子供たちや、それなりにゲームに詳しいユーザーじゃない？　そういう人たちの心には確実にSCEは信用出来ないっていうイメージが植え付けられ始めてると思うんだよね。もう。
う：ってことは次がないってコト？
魔：ないってコトはないだろうけど、もしも、新製品が発売されても「どうせ2カ月以内に安くなるんだろ？」って思ったら、買い控えるよね。
ち：商品っていうのはやはり初動が大切ですからな。広告戦略でも、照準を合わせやすいし、インパクトも与えやすい。
魔：ということで、自分の首を自分で締め付ける結果になっていくワケですよ。ここで、ライバルがいない状態なら大丈夫なんだけど。
う：秋から冬にかけてGCにXboxと強力なライバルが登場するしね。
ち：しかし、それを視界に入れながらの値段調節は難しそうデスな。
う：うんまあねぇ。それこそ、安くしすぎちゃうと、セガの様にハード部門を切り捨てないといけなくなっちゃうし。
魔：セガがハードを切り捨てたのは本体の価格を安くしたせいだ



◀北海道　淡路ユウイチさん：そんな…関係ないじゃないですか。言葉の暴力の意味をキチンと考えて欲しいですよね。強く行きましょう。

けじゃないけどね。で、さらに。今回「FFX」と同時発売になったHDDユニット！　40Gの大容量にLANポート。旧型PS2用の外付け型は19,000円(税別)、新型PS2（SCPH-30000以降)用の内蔵型は18,000円(税別)。外付けの＋千円は外装とACアダプタ分ってことか？
ち：パソコンのハードとして考えればまあ、高くはないんですが。
う：そうだねぇ。妥当。
魔：PS2専用の仕様が加わっていることを考えれば安い。けど…高いよね。
う：うん。高い。コレで出来ることがあまりにもハッキリしてない。
ち：とりあえず、メインはキャッシュ用ですか。一度読み込んだデータをためておいて、DVD－ROMやCD－ROMへのアクセスを少なくする用。
魔：決め手に欠けるよね。オレは買うけどさ。「FFX」のために。
う：でもHDDが無くても快適なんでしょ？
魔：うん。無くてもアクセスなんて全然気にならない。
ち：リリース資料によればインターネット通販のみ？
魔：きっと本格的にHDD必需とか、通信対応のゲームが登場するのも、通信環境が揃うのも年末と見て、それくらいに正式発売するんじゃない？　それこそ、PS2にHDDが内蔵されて4万円とか。
う：がーん。また値下げ……。

特選 なんだかイカスグッズ大紹介

キュリアス・ジョージ

今回紹介するのは、好奇心旺盛な子猿の「キュリアス・ジョージ」です。日本では「ひとまねこざる」というタイトルで絵本が発売されていますので、読んだことがある人もいると思います。この絵本は、アフリカのジャングルで暮らしていたジョージがアメリカに連れていかれ、さまざまな冒険を繰り広げていく物語です。なお、作者のM&H.A.レイ夫妻は1997年に亡くなっていますが、ヴァイパー・インタラクティヴという制作会社によって現在も新シリーズが制作されており、現代っ子（？）ジョージによる物語が楽しめます。ちなみに、ジョージは現在アメリカで再ブレイクしており、ぬいぐるみやマグカップといったグッズ類からTシャツや子供用パンツまで、さまざまなグッズが発売されています。これらのグッズは、日本でも輸入雑貨ショップやデパートで購入できますので、お店をのぞいてみてはいかがでしょうか？無邪気でちょっと生意気そうなジョージの表情に惹かれることうけあいです。

愛こそすべて

いやぁ～～、さすがにもう飽きましたよ～。今月の電話代5万越えちゃったし…（ゴ）

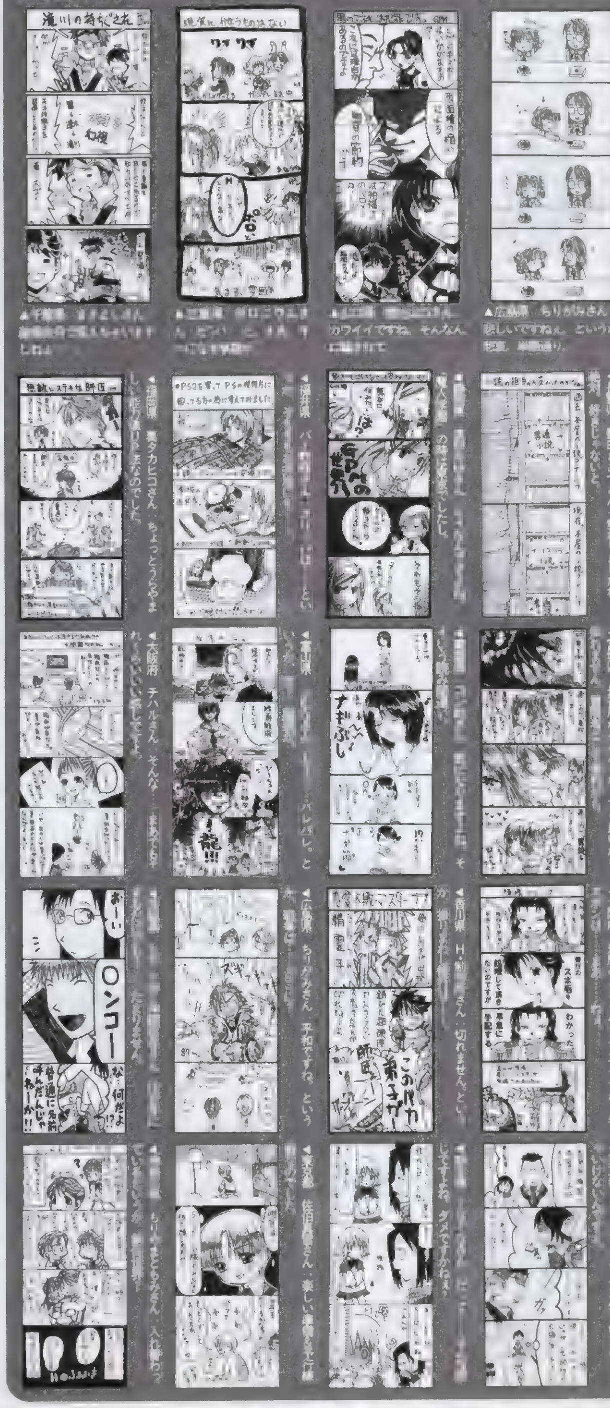
すみません、嘘です。まだバリバリやってます「PSO 2」。で、このあいだ、友だちとオンラインプレイをしていたらなんと。レインボーカラーのカラフルな「パル・ラッピー」が出現！　歓喜の雄叫びを上げてレアモンスターに素手で殴りかかる俺のキャラ（笑）。そして、勝利を獲得したのちに、そいつは「FM音源」を落として森の奥へと消えました、これをマグに与えると、なんと…!?　うおお！　すげぇ！こいつぁすげぇよカァちゃん。

お笑い 4コマ道場

DPSとはゲーム専門誌最強の4コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。いいですよぉ！　（魔）

4コママンガ(いや、3コマでもOKなんですが)随時大募集中！例のようにハガキ（1枚1作品）に天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！　こりゃもう、送らないとソンだね！　ソンというか送ると得！　いいですよ。特に一発ネタ系は早い者勝ち。とにかく思いついたら送るのです！　毎日メモを持ち歩いてネタを書き込むようになったらこっちのモノ！

天地 14cm
この大きさにおさめてね！
左右 6cm



とに。すると親が見たら泣いちゃうようなヘヴィなもの（謎）が、出るわ出るわ……。よくもまぁ…こんなに集めたもんだよ。集めているときは、あんなに欲しがっていた「エモノ」なのに、手に入れたあとは興味がなくなってほっぽり出しっぱなしです。俺ってこんなタイプ（熱しやすく冷めやすい？）の人間なんだなぁと、あらためて思いつつ、興味のなくなったそれらを処分しました。キレイさっぱりとした部屋で、ボーっと物思いにふけっていると。昔の友たちのことが、ふと脳裏に浮かんでは（もしもハゲでデブになってたら？）消え、浮かんでは（そしたら、なんて声をかけてやれば!?）消え……。そのあと…あれからどうしてたんだっけなー？　などと自分のことも考えていたら、急におなかがへってきたので近所の中華屋さんでチャーハンを食べました。うまかったなぁ（笑）。でもまぁ、ときどきはこうして昔のことを考えるのもいいものです。考えすぎて前に進まなくなってしまうのは困りますけど。ふう・俺って、ちっとは成長したのかな？　（ヨ）

★ずっと前号流用注意：ペンネーム（＝PN）などの関係上、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やPN変更、本名の同姓同名、同県同PNなどイロイロあるのですが、そのせいで「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、PNと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL含む)、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです)。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！　気を付けて下さい。

奴隷の原稿の発注は基本的にメールで行っています。「原稿書いて！ ○○までに」ってメールを送るんだけど……ねえ、なんで、さらに昨日の夜、面と向かって「ちゃんと書けよ」って言ったのに、忘れちゃうの？ キミは。(ゴ) よ！ しめ切りギリギリに電話したら「え、あ、そ、その、あの、どうしましょう……」じゃねぇよ！ しかも、最終手段、DCで原稿書いてくるし。笑。ということで、なんだ、今回の教訓はドリームキャストでも奴隷床部ライターの仕事はできる。ってことかい？ ってそんなこと誰が実証しろって言ったよ！ 笑。(う) みたいにパソコン買えば？ 新しいの。でないとちゃんと家でメール送受信出来る環境にはできないでしょ？ なんか、お前のノート、メチャメチャだし……。(魔)

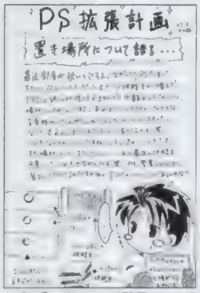
DCタタムダなこと 読ingDO くさん！

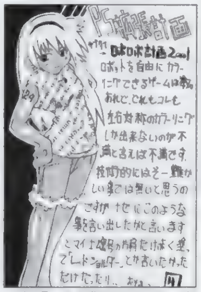
この間、6年ぶりくらいで友だちから電話がかかってきました。いきなりだったもので、こちらの反応もちょっとギコチナイものになっちゃいましたけど。まぁ、しょうがない(笑)。その友だちは現在なんと「クレー射撃」関係のお仕事をしていて、大会とかもあり、静岡とか四国などに色々飛び回っているそうです。学生の頃、銃とかナイフとかが好きな人だった（ヤバイ人か？）ので、聞いた瞬間に「あぁ、なるほど～」って納得しましたけど。でもいいですねー。日本にいながら本物の銃、実弾が撃てるそうですよー。……すげぇ(笑)。俺も実銃は何度か海外旅行にいったときに撃ったことはあるけど、ショットガンはマジでっかったな。あんなん毎日撃ってたら絶対に肩、壊しますよ。で、その友だちが「今度の日曜さー、遊ぼうぜー」なんて言ってきたのでOKしたんですが。よくよく考えてみたら、今の俺の部屋って、かなりヤヴァイ感じ（■徳的に!?）なものがあふれかえっているじゃありませんかっ(汗)。これは……まずいなと思い、部屋をかたづけるこ

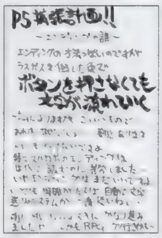
PS拡張計画

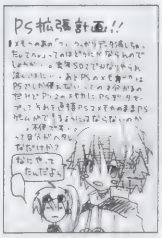
PS2でRPGを遊んでいないことに気づきました。でもって電プレを読むと、いっぱい出るのね～。う～んなんか遊んでみようかな～。でも終わってないソフトが山のよう(爆)。トホホ～。(ち)

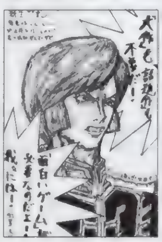
さて、『ディアブロⅡ』の拡張パックが発売ですね。もっとも原稿を書いている時点では、まだ発売されてはいないのですが。電撃王編集部にカプコンからサンプルは届いておりますので、「ディアブロ」班はプレイを始めたようです。もっとも肝心のRealm（ブリザード社のサーバー）は開いていないので、早く遊べても、キャラを育てても無意味なのであまりやる気が湧かないと担当ライターが漏らしておりましたが（笑）。あとは正式な発売日を待つだけなんですけどね～。新キャラのアサシンとドルイド。プレイするのが楽しみですわ。

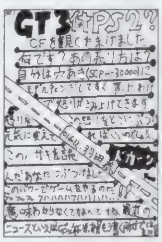

▲愛知県 花音さん：場所取るんですよねぇ……。特に本は。まあ、ROMもなんですけど。


▲香川県 H・制作所さん：そういう細かいところって大事ですよね。こだわりたいですし。


◀徳島県 TUシカさん：EDの前にトイレは行っておけってことなんでしょうか？


◀東京都 亘莉ススムさん：そうなんですよね……そういうのありますよね。


◀千葉県 まろやかさん：そうなんですよね。面白ければなんでもいいんです。

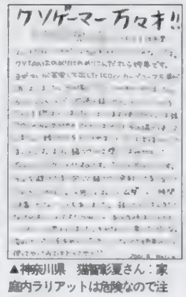

◀青森県 羽田恭さん：ハガキにしかぶつけられないのがツライところです。

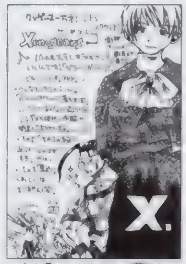
クソゲーマー万才

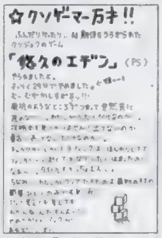
やっぱり夏はクーラーが必要です。特による寝るときが……。(う)

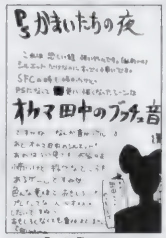
GBAの「タクティクスオウガ外伝」買いました。編集部へは、実家から通うようになって、電車に乗っている時間が長くなったため、じっくり遊べる携帯ゲームは万歳です。GBの「ドラクエⅢ」がだいぶ安くなっていたので、ちっと惹かれたんですが、やっぱり新しいもののほうがいいです(笑)。WSは画面が暗くて閉口しましたがGBAは全然平気です（(魔) はそれでも暗いと文句を言ってますが……確かに明るいとは言い切れませんね。別に平気なだけです）。でもWSで「ロマサガ」出たらどうしましょう？

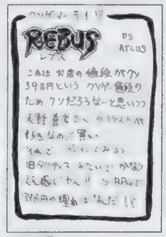
なんだかんだで『オウガ』は楽しいです。やっぱりこのテのゲームには中断が必要です。『ティアリングサーガ』も楽しそうなんですけど、中断がないのは…きおくの杖を使えばセーブできるらしいけど、回数制限あるし。GBAの『ファイアーエンブレム』は中断できるといいな……って、携帯ゲームでできなかったら電車の中で遊べない(笑)。話を戻して『オウガ』。SFC版も楽しかったなぁ。序盤ですごい分岐あったし。ちなみに私はいわゆる「王道」といわれるストーリーではない方を選択してしまいました…とほほ。おかげで仲間になるキャラは少ないし、なんか自分は悪者だし(笑)。でもまぁ、最終的にはハッピーエンドだったかな。友だちは主人公が○○されたって聞いたし……それに比べればね(笑)。今度の『外伝』もそういう大きな分岐はあるのかなぁ？ まずそれよりも対戦しないと……ケーブル買いに行こう！ …給料入ってからね (笑)

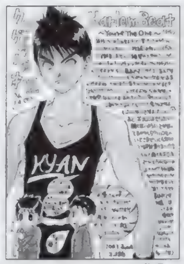

▲神奈川県 猫猫彰夏さん：家庭内ラリアットは危険なので注意しましょう。

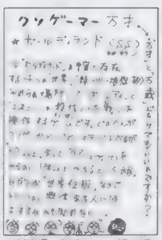

▲富山県 ふむなさん：買わないといけませんよね。笑。文句を言う場合は、確かに。

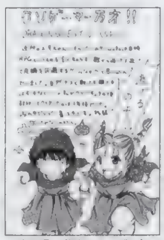

▲神奈川県 柊一樣さん：そうなんですよねぇ……難易度、高いんですよねぇ。

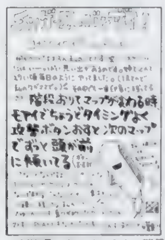

▲山形県 無月ちもさん：いいですよね。イヤな感じ倍増で。というか、気になりすぎ。

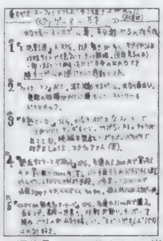

▲徳島県 TUシカさん：それはお買い得ですよ！ たまにあるんですよね。

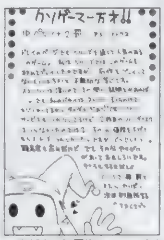

▲青森県 コン助さん：原作系だとどうしても気になるところってありますよね。

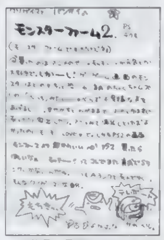

▲新潟県 妖虎さん：繰り返しが大変です。さすがに飽きちゃいますし。

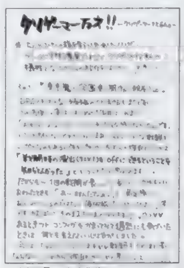

▲岩手県 夢音さん：逃げるんでもどうにかなりますからね。でもボス戦は……。


▲新潟県 きゅりこさん：難易度高いです。でも、結構やりごたえがあって……当時は……。

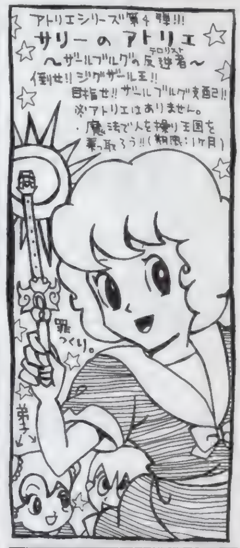

▲福井県 701の住人さん：遊べます、バッチリ。安ければ、持っていて 。


▲京都府 刃霧海さん：そうなんですよね。罪、罰は2本で1作品ですよね。


▲千葉県 星行乃さん：PS2ならかなりいい感じだと思いますよ。キャラ、カワイイですし。


▲新潟県 吉永万智さん：それは……ツライ。というか、ゲームに対する印象が……。

まんが／宮塚 ラグリズム（というか……あまりにピッタリで）



誰が決めたのか、7月13日はオカルト記念日。なんでも1974年、映画「エクソシスト」が日本で公開されたのが由来だとか……。それにちなんで今回は「エクソシスト」。

最近「ディレクターズカット版」が公開されたのでご存知の人も多いであろう「エクソシスト」。劇中に行われた悪魔祓いの儀式は、ヨーロッパで魔女狩りが横行していた頃、さかんに行われていました。魔女狩りの禁止後は、悪魔祓いの儀式もすたれていきましたが、しかし消滅したわけではありません。現在もカトリックの教会によっては、細々と儀式を継承しているのです。では、実際の悪魔祓いの儀式はどのように行われるのかというと、これは1626年出版の「祓魔（ふつま）法典」を基に書かれた「ローマ教会典礼定式書」に従って行われます。手順はというと、まずエクソシストは儀式用の法衣をまとい、首にストーラという紫色の細長い布をかけます。そして左手に祈祷書（きとうしょ）を持ち、悪魔に取り憑かれた人（寄主と呼びます）の首にストーラの端をかけ、参列者全員に聖水をかけたら準備完了。いよいよ儀式の本番です。最初に祝福の祈りをいくつか捧げ、続いて「旧約聖書」の詩篇、「新約聖書」のヨハネ福音書を朗読して、悪魔に退散を勧告。次に悪魔祓いの言葉を唱え、寄主がトランス状態になったら、悪魔に尋問を始めます。その内容は、悪魔の名前、どこから来たか、なぜ寄主に憑いたか、どのくらいの期間憑いていたか、以上の4点。これ以外のことを聞くのは基本的に禁じられています。そして質問が終了したら儀式の成功の願う祈りを捧げ、寄主の額に十字の印を切れば儀式は終了。あとは成功するまでくり返すだけです(笑)。それでは次回！

雑学の王子様

他機種のことも話したい

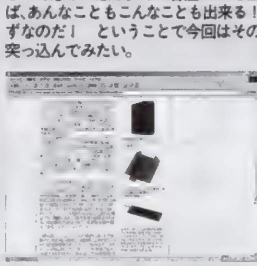
実は家でもっぱらDC（というか「PSO」）の私。PS2はほとんど起動しません。たまにDVDを見るくらい。何でこんなに「PSO」にはまってるんだろう？ (う)

家では「PSO」、電車などで外を移動中は「タクティクス外伝」。そんなゲームライフを送っています。DCはこのあと「スパロボ」もあるし、「サクラ4」も発売されるとか。なんかまだまだ行けますDCって感じ。そういえばGBAでも「スパロボ」が発売されますねぇ。(犬) くんが珍しく買うらしいです。当然「ナデシコ」らしいです。「ルリちゃんをエステバリスに乗せたいなぁ～」と、とんでもないことを言っていたので、ぴしぴしお仕置きしておきました(笑)。私はノーベルガンダムが出るからね……（ぴしぴし！）。あう。というかオレはもう、そんなに燃えるようなロボがいないよ。 (魔)


▲富山県 ふむなさん：妖精さんは仕方ないですよ。言うこと聞いてくれません。

パソコン買って何をする？

さて、今回発表されたPS2用の周辺機器。で、ナニができるのか？ とりあえず、HDDユニットをつなぐとアクセスが少なくなって快適にプレイ出来る。ってそれだけじゃぁ悲しい感じ。その容量40Gを生かせば、あんなこともこんなことも出来る！ はずなのだ！ ということで今回はその辺に突っ込んでみたい。 (魔)


◀なんだかパソコンライクに使いこなす日がきちゃうのか？

さて、今回発売されたLANポート付きの40GHDD。そしてキーボードとマウス。これらをつなぐとPS2はどうなるのか？ LANポートからインターネット環境に接続さえ出来れば、実は単純にパソコンと比較してもいいくらい、パソコンと同じような使い方が出来てしまう。それこそ。オレは仕事でメールを使用しているワケだけど（1日に大体20～30通は届く）、この3年間で貯まったメールの容量は250M。1Gの1 4。日頃使用しててもコレ。ってことは普通に使う分には10年メールしてても大丈夫な容量なのは間違いないだろう。多分、ワープロとか各種ソフトも発売されるだろうから、安いパソコンとしてPS2を使う日が来てしまいそう。何より、既に400万台も売れちゃってるのが大きいよなぁ。問題は…画面の表示能力くらい。640×480だと小さい文字が読めないんだよねぇ。

今どきガンプラの話で恐縮ですが。出るぞ、出るぞと噂だけは常にあったデンドロビウムがようやく商品化。取り合えず1/550のようですが、それでも全長約25センチというのはスゴイですね。他にもMIAと1/144の計画もあるようですが、住宅事情を考えたらこれくらいがちょうどいいような気がします。1/100のステイメンに合わせたデンドロビウムが欲しいという人は多く、自分も口ではそう言ってはいますが、実際に発売されたら買う人はそういないと思われるし。というか140センチもあるプラモデルなんて 自分は絶対に買わない。まぁ1/550というのは正しい選択でしょう。しかしこのサイズのステイメンとなると自分では塗り分けできなさそうだけど。 (ほ)

DCタタムダなこと 読ingDO くさん！

■魔王34才くん：爆裂バカライター元締め。職業ムダ使い。「FFⅩ」いいですよ。お話がかなりスキー。

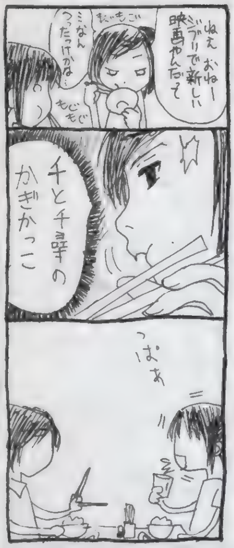
■犬くん：働くときは本当に良く働く彼。そんなに「タクティクスオウガ外伝」か（そうだね）！

■バオウ中里くん：自分好みのゲームなら怖いモノなし。5階打ち合わせスペースで今日も1人お仕事チュ。

■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイなら天下一。片づけはね。ツライよね。というか、ムズイ。

■うききくん：というか、スゴイよね。そのハマリっぷり。尊敬するよ　オレは……もういいや。正直。

電撃床部



まんが／福島県　ナミの（カギカッコ……カッコカッコ・イラスト／岩瀬さとみ



▲岡山県　寿あおいさん：スゴイですよね、あの人数。笑。無茶な展開多いですし。



▲埼玉県　高橋まさるさん：作画演出者によってクオリティ違いますよね。かなり。



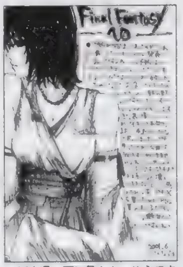
▲広島県　かんなぎみくさん：早いですね。確実に。HOSHIGAMIは……どうしたんでしょう。



▲神奈川県　トモナリさん：許せませんか。それはそれで仕方ないような。



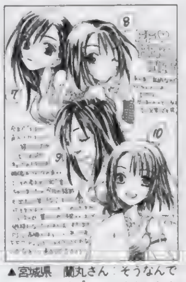
▲岡山県　あかりさん：さりげなく展開しているドラマがいい感じです。料理……。



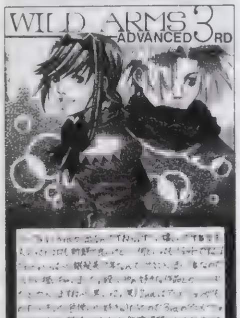
▲栃木県　天無月さん：そうですよね。CDですよね。やはり。バンダナは……。どうでしょう？



▲北海道　TOMYさん：男女いるのはウレシイですよね。バーンと売れて欲しい感じです。



▲宮城県　蘭丸さん：そうなんですよ。いい感じなんですよ。たまらないです。



▲神奈川県　タダノ葉山さん：ちょうど良い頃かもしれませんねぇ。受験ファイトです。



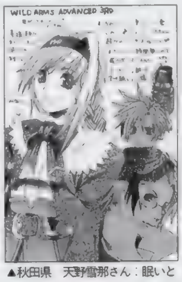
▲栃木県　なるき勇太さん：眠れる曲ってありますよね。癖になるそうです。



▲埼玉県　福茶さん：熱い漫画ですよね。今度のゲームは……どうなんでしょう？



▲大阪府　チハルさん：お話がイロイロとあって楽しいですよ。個性的なキャラばかりですし。



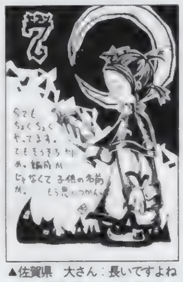
▲秋田県　天野雪那さん：眠いと……どうしょうもないですからね。原稿書きも……。



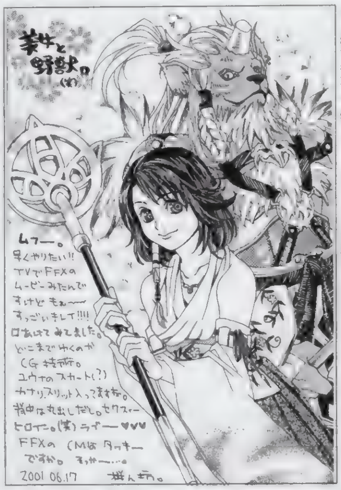
▲福岡県　飛鄕葵さん：FFⅩ、で買い、かもしれません　いや、マジメに。



▲京都府　緋月紫苑さん：頑張りましょう。どうにかなりますよ。悔いのないように。



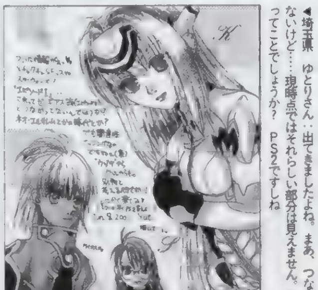
▲佐賀県　大さん：長いですよね……。軌道に乗ってしまえばどうにかなるんですが。



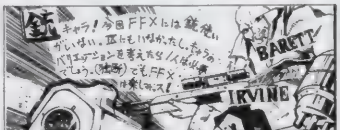
◀愛媛県　桜ん坊さん：きてますよね。キマリは素直でカワイイですし。犬系で。なんていうか、忠実な番犬って感じです。ユウナがご主人様で



◀大阪府　ぽちころさん：そうですよね。まあでも最初から、自由度の高いゲームになるのだけは決まってた気がします。サブキャラのAIはそのためのシステムですし。欲求とか。



◀埼玉県　ゆとりさん：出てきましたよね。まあ、つながりはあるかもしれないけど……現時点ではそれらしい部分は見えません。今後の情報に要注意ってことでしょうか？　PS2ですしね



◀沖縄県　金城良さん：ボールで……ボールで勘弁してください。

奴隷の趣味

パソコンとか、お金のかかる趣味は沢山ありますが、あまりにそれにはまってしまうと、大変なことになってしまいます。趣味はあくまで趣味。その辺を割り切っていかないとダメなんですよね。そんなことはわかっているんだけれど……。（魔）

「オレの趣味はゲームと車です。特に車はお金を賭けてます。改造です。200万円で買った車体を改造して[illegible]ですが、[illegible]て、全損。で、新車を購入。さらに改造。借金は600万円ほどあります。ヤバイですかね」茨城県　不動さん：

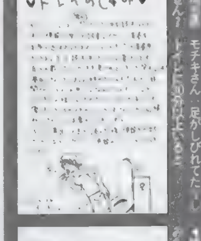
ヤバイです。というか、趣味で借金はヤバイでしょう。彼女がいるみたいですけど……捨てられても文句は言えません。確かに事故ったのは運が悪かったからだし、そうそう起こるワケじゃないから[illegible]いけばいつかは返済できるかもしれないけど。でも、奥さんとか、彼女とか、身内とかにツ[illegible]



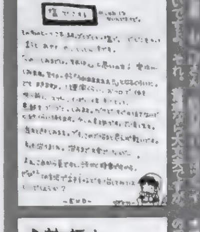
▲[illegible]のが好きなのですねぇ。それはステ[illegible]

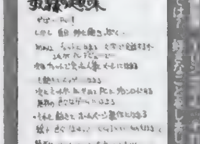


▲[illegible]ですけどね。全然。



◀[illegible]　モチキさん：足がしびれてたーしません？　ドレイ上の[illegible]みたいです[illegible]それ[illegible]

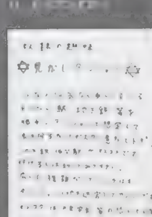






▲鹿児島県　南[illegible]さん：筋肉必要になりますよね。どうし[illegible]





▲[illegible]　くとぅるふさん：[illegible]

半年近くたってもあきることなく遊べるゲームって、ホント久しぶりのような気がします。「FF」でも2週間ぐらいしか持ちませんしね（それでもそれだけの時間楽しめれば、安いと思いますが）。自分でも何でこんなにハマっているのかよくわかりません（笑）。やはりオンラインゲームというのはスゴイですねぇ。まぁ、それなりにお金はかかりますけど。DCも生産中止になってから盛り上がっているような気がします（笑）。このあとゲームセンターで盛り上がっている「ガンダム」も移植されそうだし、「スパロボα」も。それはそうと「PSO」はGCへの移植が決まったみたいですねぇ。それにしても発売予定ハードの中にキーボードのないGCでどうやってオンラインをするんでしょう？　一説にはオンラインできないから画面4分割プレイがあるのだという噂が……。それじゃタイトル変わっちゃいますよ（笑）。「ファンタシースターオフライン」。とほほ。まあ、噂でしょうけど。（う）

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者様同士のファンコール（このハガキは何々さんへってヤツです）ですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。パッと見える大きいところはネタで。お願い。ね？

ライターリスト

■ちくちりくん：電撃姫の編集者であります。いいなぁ。デジタルのビデオはそろそろ欲しいよね。

■ハム彦くん：喫茶宮田のマスターはもういません。コーヒーメーカーももうさび付いて動きません。

■だいめいくん：それにしても貴方の服装はどこか……う～ん……なんちゅーか。ミッチーっていうか。

■ゴーダくん：DPS唯一のスーパーゲーマー。DCでも原稿書けて良かったね。じゃあ、今度からそれで。

■ぴかりんくん：サッカーはいいよね。オレも小さい試合（笑）なら何度も行きました。昔ね。あと高校選手権とか。

悔しいぐらいに「PSO2」にハマリ中。それにしてもアルティメットモードはムズイです。先日やっとこさ遺跡にたどり着きましたが、敵が強くて、もうとほほです。レベルを上げればいいんでしょうけど、100を越えたあとの必要経験値が半端じゃない。レベル200になるのはいったいいつのことやら……はっきり言って今年中は厳しいでしょうね。さらに「2」になっていろいろレアアイテムが増えたらしいですが、私はまだ数種類しか発見できていません。しかも見つけたやつは、いわゆる「よく出るレアアイテム」で、本当の意味でのレアではありません。そういうレアを見つければアルティメットモードもかなり楽に探索できるらしいです（そりゃそうだ）。運を頼りに日夜冒険していますが、これがどうしてなかなか……風の噂ではチャレンジモード全9ステージをクリアするとスゴイものがもらえるとか（クリア時間評価によってランクがあり、それによって違うらしいですが）。ということで手っ取り早いのはチャレンジモードに挑戦することかもしれませんね。しかし


▲広島県　かんなぎみくさん：さらにたくさんのキャラがいるらしいですよね。


▲新潟県　水母忍冬さん：そうですね。違っていいですよね。同じじゃつまらないです。


▲愛知県　スっちょんさん：どうなんでしょうねぇ？　クイズの講師とかなんでしょうか？


▲静岡県　スピッツ犬さん：目には目を。それが一番の解決法ですよね。気を落ち着ける。



▲神奈川県　坂りょうさん：そうなんですよ。もう。本当にいつの間にかPS2なのです。

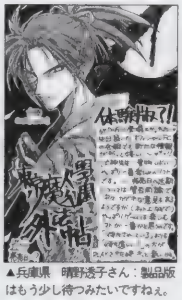

▲青森県　コン助さん：正統派の主人公声なんですけど、ワクワク出来る感じです。

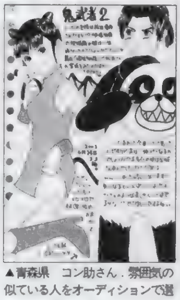

最後奴隷！：奴隷のページの間違いを探して下さい！　見事当たった人はスゴク誉められます

◀宮城県　江本聖さん：とは……スゴイナンバですねぇ……大胆というか。怖いです。ストーカー混じり？


▲愛媛県　夢屋さん：いいですよね。本業以外のことに燃えるのって。文化祭は祭りですから。


▲熊本県　皐月ななさん：やりがいありますよね。忘れていることも多いですし。


▲兵庫県　晴野透子さん：製品版はもう少し待つみたいですねぇ。どうなんでしょう？

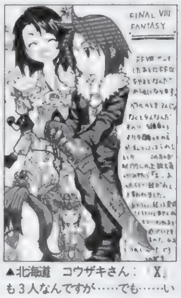

▲青森県　コン助さん：雰囲気の似ている人をオーディションで選ぶみたいですよ。

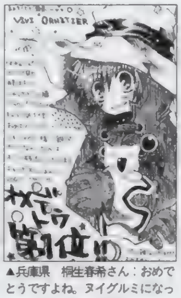

▲京都府　緋月紫苑さん：隠したい環境もありますからね。生活の邪魔にならないように。


▲秋田県　はちむささん：笑。仕方ないですよねぇ。弱点はあった方がいいですよ。絶対。


◀秋田県　天野紫邪さん：そうやって胃の痛い思いをしながら描くことで、成長するんだと思います。


▲鳥取県　浅野シンさん：キャラって大事ですよね。筋が通っているかどうか。

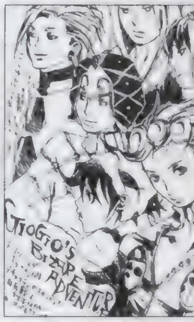

▲北海道　コウザキさん：「X」も3人なんですが……でも……いい感じですよ。


▲兵庫県　桐生春希さん：おめでとうですよね。ヌイグルミになったから？　それが大事？


▲新潟県　藍璃さん：IX、攻略記事が掲載できませんでしたからねぇ。データが……。

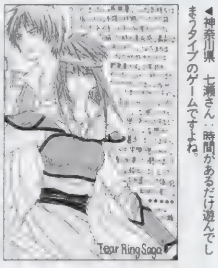

▲愛知県　花音さん：歯は耐えられなくなりますから。その痛さに。事前にケアを。


▲東京都　飛鷹智さん：未来っぽくてもメガネ。やはり永遠のテーマなのでしょうか？

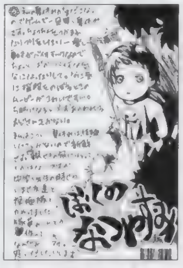

◀大阪府　鯖田ユキさん：格闘ゲームじゃないので大丈夫じゃないんでしょうか？


◀東京都　前田京さん：「ジオンの系譜」も良かったですからねぇ。延期も期待に。


◀千葉県　こはら竜架さん：楽しいですよね。とにかくカワイイですし。メモカは……。



◀神奈川県　七瀬さん：時間があるだけ遊んでしまうタイプのゲームですよね。

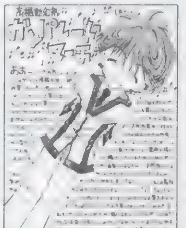

◀神奈川県　ゆちこさん：探検隊とか、冒険隊とか、公園で遊びましたねぇ。


◀熊本県　水奈あきさん：お金かかりますから。維持していくのに。



▲兵庫県　晴野透子さん：スタートが違う時点で変わってきますからね。ガラリと。パーティメンバーも同じにするのって大変ですし（条件の難しいキャラは特に）。


◀徳島県　F・キミラさん：大丈夫です。ほとんどストレスなくプレイ出来ます。


◀青森県　祀狼一貴さん：お金が無いと仕方ないですもんね。買えて良かったです。


◀北海道　ちまるさん：あまり……というか、ほとんど無いですよね。笑。自分でします。


◀栃木県　紺野杏さん：自分のペースで。でもプレイしたいゲーム増えてますよね。

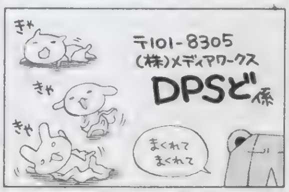

◀福岡県　泉桂都さん：続編の「2」もなかなかですよ。主人公カッコイイですし。

ハガキだらけの自分になりたい!

ふう。それにしてもこのハガキの整理は大変だ。いくらオレが1秒間に65億枚のハガキを処理出来る能力があるからといって、頼られすぎるのも考え物だよなあ。ハガキを描いてくる人はそれこそ、1枚1枚に命を吹き込んで送ってくる。それをどう扱うかが一番重要で、問題なのだ。ゲーム毎、さらに描いてある内容に従って細かく分類していく。それが早くできればできるほど高性能ということになる。今のところオレに勝てるヤツは、この地球上に存在しない。オレこそ世界最速のハガキ分類ロボ、RRT-3877なのだから。







コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記して下さい。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。よく見ると文字がメインのハガキも多いでしょ？　さらに言えば！　イラストの上手い下手もあまり考えなくて大丈夫です。ネタさえ熱ければ載せちゃいます！　とにかく送ってほしいの！　ね？

読者アンケート

右のハガキに希望するプレゼントの番号、アンケートの回答(数字は右詰めで記入してください)、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。
しめ切りは7月26日(当日消印有効)です。たくさんのご応募をお待ちしています。

【1】P.10・11から、希望するプレゼントの番号を1つだけ記入してください。
【2】あなたの性別を教えてください。
①男 ②女
【3】あなたの学年・職業を教えてください。
①小学3年生以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 ⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪短大・専門学校生 ⑫大学生・大学院生 ⑬予備校生・浪人 ⑭会社員 ⑮アルバイト ⑯無職・休職中 ⑰主婦 ⑱その他
【4】あなたの年齢を教えてください。
【5】本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている ②時々買っている ③はじめて買った
【6】本誌の購入場所を教えてください。
①書店 ②コンビニエンスストア ③ゲームショップ ④キヨスク ⑤その他
【7】あなたはゲーム雑誌を買うときに何を一番重視しますか。1つ選んでください。
①表紙 ②買おうと思っているソフトの情報量 ③買ったソフトの情報量 ④紹介している作品の数 ⑤新作情報 ⑥レビュー ⑦連載コーナー ⑧業界情報・ニュース ⑨付録 ⑩その他
【8】今号はどの記事を読みたくて買いましたか。記事リストから1つ選んでください。
【9】今号の記事で良かったものを記事リストから3つ選んでください。
【10】今号の記事で良くなかったものを記事リストから1つ選んでください。
【11】「電撃オンライン」(http://www.dengekionline.com)は見ましたか?
①見た ②見ていない ③これから見るつもり ④知らなかった
【12】一番最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名を1つ書いてください。
【13】【12】のソフトはどこで買いましたか。
①ファミコンショップ・専門店 ②カメラ屋などの大型ディスカウント店 ③コンビニエンスストア ④スーパー・百貨店(ダイエー・ジャスコ・トイザらスなど) ⑤おもちゃ屋
【14】【12】のソフトを買うときに一番参考にしたのは何ですか。下から1つ選んでください。
①TVCM ②雑誌の記事 ③雑誌の広告 ④店頭デモ ⑤店頭チラシ ⑥イベント ⑦友だちの情報 ⑧その他
【15】【12】のソフトを攻略するとき何を参考にしましたか。下から1つ選んでください。
①電撃の攻略本 ②電撃以外の攻略本 ③電撃のゲーム雑誌 ④電撃以外のゲーム雑誌 ⑤何も参考にしなかった ⑥その他
【16】あなたは1年間に何本くらいのゲームソフトを買いますか。
【17】次の中で、持っているものすべての番号を塗りつぶしてください。
①プレイステーション ②NINTENDO64 ③ドリームキャスト ④サターン ⑤スーパーファミコン ⑥ゲームボーイ ⑦ゲームボーイカラー ⑧ワンダースワン ⑨ネオジオポケット(カラー含む) ⑩ポケットステーション ⑪ビジュアルメモリー ⑫パソコン ⑬プレイステーション2 ⑭PS one ⑮ワンダースワンカラー ⑯ゲームボーイアドバンス
【18】買おうと思っているゲーム機を【17】の一覧から3つまで選んでください。
【19】購入したいと思っているプレイステーション、プレイステーション2用タイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.208・209)から選んでその番号を3つまで書いてください。
【20】CD-ROM付録付き増刊号「電撃プレイステーションD」に体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.208・209)から選んでその番号を2つまで書いてください。
【21】今まで発売されたプレイステーション、プレイステーション2のソフトで好きなものを2つまで書いてください。
【22】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください(3つまで)。
①電撃プレイステーションD ②電撃王 ③電撃GBアドバンス ④電撃G'sマガジン ⑤週刊ファミ通 ⑥ファミ通PS2 ⑦ファミ通DC ⑧ファミ通64+アドバンス ⑨月刊ファミ通Bros. ⑩週刊ザ・プレイステーション2 ⑪ドリマガ ⑫HYPERプレイステーション2 ⑬Nintendo Dream ⑭Nintendoスタジアム ⑮ゲームボーイアドバンス マガジン ⑯月刊アルカディア ⑰Vジャンプ ⑱ゲーム批評 ⑲Game Wave DVD ⑳その他
【23】インターネットは利用していますか?
①毎日利用している ②週に2、3回利用している ③週に1回利用している ④利用していない
【24】【23】で④以外を選ばれた方に質問です。インターネットは、どのように利用していますか? 2つまで選んでください。
①会社・学校のパソコンで ②自宅のパソコンで ③iモード端末で ④(iモード端末以外の)携帯電話・PHSで ⑤ザウルスなどの携帯情報端末で ⑥ドリームキャストで ⑦プレイステーション2で
【25】【23】で④以外を選ばれた方に質問です。インターネットは主に何のために利用していますか? 2つまで選んでください。
①メール交換 ②個人的な楽しみでのホームページ閲覧 ③仕事・学業のためのホームページ閲覧 ④オンラインショッピング ⑤チャット(インスタントメッセージ系含む) ⑥オンラインゲーム、ネットワークゲームのプレイ
【26】【23】で④を選ばれた方に質問です。インターネットを利用してみたいですか?
①はい ②いいえ
【27】【26】で①を選ばれた方に質問です。何のために、インターネットを利用してみたいと思いますか? 2つまで選んでください。
①メール交換 ②個人的な楽しみでのホームページ閲覧 ③仕事・学業のためのホームページ閲覧 ④オンラインショッピング ⑤チャット(インスタントメッセージ系含む) ⑥オンラインゲーム、ネットワークゲームのプレイ
【28】プレイステーション2は買いましたか?
①買った ②欲しいソフトが発売されてから買う ③買う予定はない ④迷っている
【29】あなたが持っている、プレイステーション2のソフトの本数を教えてください。
【30】携帯電話についてお答えください。
①携帯電話を持っている ②持っていないが、欲しいと思う ③持っていないし、興味もない
【31】携帯電話を持っている人に質問です。使用している携帯電話は、どの会社のものですか?
①NTTドコモ(iモード) ②NTTドコモ(iモード以外、PHS含む) ③J-PHONE ④KDDI ⑤その他
【32】『ファイナルファンタジーX』を購入する予定はありますか?
①インターネットで予約した ②コンビニで予約した ③それ以外で予約した ④予約する ⑤予約はしないが、買う ⑥ようすを見てしばらくしてから買う ⑦興味がない
【33】『ファイナルファンタジーX』を購入予定の方に質問です。『ファイナルファンタジーX』の攻略本を買いたいと思いますか?
①買う予定 ②ゲームに詰まったら買うかもしれない ③買う予定はない

Vol.182 記事リスト

Vol.180 プレゼント当選者(敬称略)

①PS2ソフト「ファイナルファンタジーX」
藤岡昌雄(北海道)林祐一(北海道)小坂貴章(北海道)鈴木俊樹(北海道)藤村裕子(青森県)吉田勇希(宮城県)今野裕子(山形県)青柳美幸(埼玉県)相田俊彦(千葉県)宮田正幸(千葉県)三浦豪臣(東京都)中谷由貴(東京都)庄田泰司(東京都)杉田信彦(東京都)永野仁(東京都)内田浩(東京都)小林洋介(神奈川県)小村雅司(神奈川県)山本透(神奈川県)佐々木浩幸(山梨県)小室千春(愛知県)沼田望(愛知県)小松隆幸(愛知県)岩田仁(静岡県)保田哲司(静岡県)小野敦(岐阜県)石[illegible]亜希子(岐阜県)長石京(新潟県)長谷川敏(新潟県)青木雅史(富山県)大崎裕美(福島県)内藤進(滋賀県)山本智子(滋賀県)尾上未紀子(大阪府)阪上賢司(大阪府)小林恵(大阪府)近藤タエコ(大阪府)高橋美栄(大阪府)勝田さおり(兵庫県)浮網克子(兵庫県)福田夕祐子(岡山県)山崎裕矢(広島県)呉野正和(徳島県)富田正範(福岡県)大野寛(福岡県)小松竜二(福岡県)池田美咲(長崎県)熊谷敬子(熊本県)三谷良二(熊本県)串田さおり(鹿児島県)

②PS2ソフト「風のクロノア2～世界が望んだ忘れもの～」
大橋英彦(山形県)天野雅也(埼玉県)田中紀子(東京都)斉藤裕紀(東京都)斉藤隆(東京都)白石裕子(神奈川県)三崎亮子(愛知県)渡辺瞳(大阪府)堀井正範(兵庫県)益田和弘(兵庫県)

③PS2ソフト「Z.O.E ZONE OF THE ENDERS」
寺井俊夫(北海道)小沢奈美恵(千葉県)小川雅司(東京都)島津裕介(神奈川県)片桐浩志(山梨県)南原泰司(岐阜県)萩原雄一(大阪府)小谷輝(広島県)林英俊(山口県)水谷雄二郎(長崎県)

④PSソフト「真・女神転生」
伊東正和(岩手県)河野恵美(茨城県)山岡透(千葉県)麻生陽子(千葉県)田中靖史(東京都)山田辰哉(東京都)三上隆夫(新潟県)石田佑輔(石川県)関谷敏和(滋賀県)三沢雄一(愛媛県)

⑤PS2ソフト「バイオハザード コード:ベロニカ 完全版」
大谷和也(北海道)風間夕子(北海道)大橋明宏(群馬県)大島秀子(群馬県)山口雅彦(東京都)平塚裕司(東京都)西田杏子(神奈川県)大津亮平(長野県)大野香織(福岡県)川上裕(熊本県)

⑥PS2ソフト「ボクと魔王」
佐久間哲郎(秋田県)長谷川泰司(福島県)高木伸彦(千葉県)中島裕二(東京都)川田昇(東京都)安藤和弘(東京都)小田恭平(神奈川県)鶴田学(京都府)木本修(岡山県)今野孝明(山口県)

DENGEKI SOFT STATION



- みんなのGOLF3
- パラッパラッパー2
- スカイガンナー
- KING'S FIELDⅣ
- 真・三國無双2
- Rez（レズ） その他

イラスト／伊藤勇太

郵便はがき

おそれいりますが
50円切手を
はってください

101-8305

東京都千代田区神田駿河台1－8
東京YWCA会館

㈱メディアワークス
電撃PlayStation 編集部
「プレゼント Vol.182」係行

住所	都道府県 〒		
氏名	フリガナ	☎	（　　　）
電子メールアドレス			

●今号はいかがでしたか？どんなことでもけっこうですので気づいたことをお書きください。

標準字体 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

[illegible]ではっきり書いてください。

【記入例】
09 30 7
012,254

【1】 【2】 【3】 【4】 【5】 【6】

【7】 【8】 【9】 , , 【10】 【11】

【12】 [illegible]

【13】 【14】 【15】 【16】 才

【17】 持っているハード[illegible]に●を塗りつぶしてください

[illegible]

【18】 , ,

【19】 , , 【20】 ,

【21】 [illegible]

【22】 , , 【23】 【24】 , 【25】 , 【26】

【27】 , 【28】 【29】 : 【30】 【31】 【32】 【33】

ここにはなにも書かないでください

標準字体 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Vol.182 電撃PlayStation プレイステーション

ウワサの「全国大会モード」はじめ

みんなのGOLF 3
EVERYBODY'S GOLF

▼ショット後にティーが宙を舞い、ボールが勢いよく飛んでいき、グリーン上でバウンドし、そこからバックスピンがかかり……。ガッツポーズが出てしまう瞬間だ！



狙え！ホールインワン！



PS2 SPG	みんなのGOLF3	7/26	▶SCE ▶¥5,800 ▶MC2 (1500KB) MT2 (4人プレイ可)

発売まで2週間を切り、ファンの期待も爆発寸前の「みんGOL3」。これまで謎に包まれていた「全国大会モード」の内容もついに判明したのだ！

操作はシンプルなのに、やればやるほど奥の深さを実感できる『みんなのGOLF（以下、みんGOL）』シリーズ。その最新作『3』の発売がいよいよ近づいてきたぞ。今回は、シリーズでは初めての試みとなる「全国大会モード」について、その内容がついに明らかになった！　これに詳しく迫っていこう。また、前作から一新されたプレイヤーキャラクターや、やはり前作より大幅に充実したアイテムについても新情報が続々と到着したので、こちらもチェック！　さらに簡単ではあるけど、全6コースの特徴もあわせて紹介…、と盛りだくさんの情報でお送りします！



▲美しいグラフィック＆演出は前作をはるかに超える。これはデモではなく、実際のプレイ画面なのだ！



▲背景の滝が目を引くウェスタンバレーカントリークラブ。このように自然を生かしたコースがたくさん用意されている。

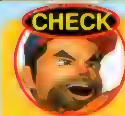


7/26、発売はもうすぐ！

新要素満載！の超国民的ゴルフゲーム

シリーズ初！「全国大会モード」の詳細に迫る！

「全国大会モード」とは、簡単にいうとインターネットランキングのこと。ネット上で用意されている大会に参加して、スコアを競っていく。ただしネットワーク対戦をするわけではなく、プレイ自体はプレイヤーが1人で行う。その結果を登録するだけなので、いつでも気軽に参加することができるのだ。大会参加の流れは、下の1～6で説明しているのでよく見てほしい。なお「全国大会」は、大きく分けて2種類ある。1つは、年間数回開催される予定の「豪華賞品付き全国大会」。ハンデ計算があり、結果しだいで本当に賞品をもらえるのが特徴。もう1つは、通年で行われている「通年ガチンコランキング」。ハンデもない、真の実力勝負の場だ。



CHECK **必要なのはこの4つ！**

- ●PS2本体
- ●『みんなのGOLF3』のソフト
- ●インターネットに接続できる機器（パソコン、i-mode携帯電話など）
- ●メールアドレス(i-modeのメールアドレスでもOK)

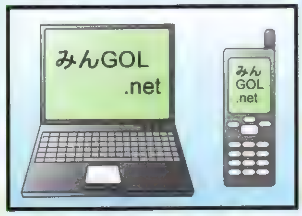


「全国大会」にはこうやって参加しよう！

具体的に「全国大会モード」に参加するための手順を紹介していこう。必要なものは、右上の「CHECK」欄のとおり。とくに、パソコンやi-mode携帯電話などでインターネットに接続できることと、メールアドレスを持っていることが条件になる。また、参加や申請にはひらがなによるパスワードを利用するので、写し間違いをしないように十分注意しよう。

1 WEB 会員登録＆パスワードGET

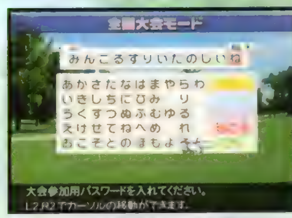
このページの下で紹介している「みんGOL.net」にアクセスし、会員登録（無料）をしよう。そして会員専用ページで「大会参加パスワード」を入手するのだ。



▲まずはインターネットから。登録は7/26からなので注意しよう。

2 PS2 全国大会モードでパスワード入力

PS 2でゲームを始めて「全国大会モード」を選ぶ。ここで1で入手した「大会参加パスワード」を入力しよう。パスワードはひらがな12文字だ。



▲パスワードを間違えていると再び1から始めなくてはならないので注意。

3 PS2 満足できるスコアが出るまでプレイ！

「全国大会モード」をプレイし、ベストスコアを目指そう。いったんスタートしたら18ホールを終えるまで、途中でセーブしたり中断したりすることはできない。



▲ただし大会期間中なら、何度でも挑戦することができるぞ。

4 PS2 大会申請パスワードGET

18ホール終了後に表示されるひらがな15文字の「大会申請パスワード」をメモしておこう。メモリーカードには記録されないので間違えないこと。



▲ひらがな15文字で、プレイの結果、内容がわかるようになっているのだ。

5 WEB 大会申請パスワード入力

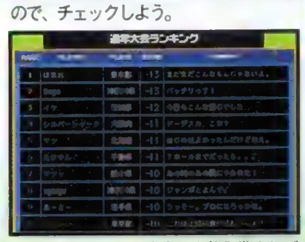
「みんGOL.net」にアクセスしよう。そして案内に従って大会申請用の場所までいったら、4でメモしたパスワードを入力するのだ。



▲ここで再び、インターネットに接続する必要がある。

6 WEB 結果発表

「みんGOL.net」上に全国ランキングがリアルタイムで表示される。自分が全国で何位なのかがわかるようになっているので、チェックしよう。



▲賞品付きの大きな大会で上位入賞すれば、豪華なプレゼントももらえるらしい!?

「みんGOL.net」ってナニ？



全日本みんGOL協会（通称MGA）が運営している『みんなのGOLF』の公式ホームページのこと。トップページはすでにオープン済み（ただし、左の写真は7／26以降のもの）。シリーズの紹介やマル秘ネタなどの情報がそろっているぞ。また、MGAの会員登録（無料）もここで行う。登録はソフト発売と同時（7／26）に開始予定で、会員専用ページにアクセスするためのIDとパスワードが発行される。会員になれば、全国大会へ参加できるようになるのはもちろん、クラブハウス（掲示板）で会員同士の交流もできるのだ。

▶▶▶URL http://www.mingol.net



『みんGOL3』ならではの新要素の数々を紹介！

ここでは、すべて前作より一新されているコース、プレイヤーキャラ、アイテムについての新情報をまとめて紹介していこう。PS 2になったことで、ついついグラフィック的な進化に目がいくのももちろんだけど、それ以上に"『みんGOL 3』ならでは"といった要素をクローズアップしてみよう。

コースごとの特徴がいっそう際立つ！

コース

世界各国のゴルフ場をイメージした個性豊かな5コースプラス、9ホールからなるショートコースの計6コースが登場。さらにどのホールにも、通常よりも後方からスタートするバックティーが用意されている。完全3Dになったことで自然環境がよりリアルになり、コースごとの特徴が際立つようになったのだ。



CHECK 季節によってコースの攻め方も変わる!?

各コースには四季が存在しており、どの季節にするか、プレイ前に選択することができるのだ。季節によって当然、自然環境も異なってくる。写真のように木々の葉の付き方が違えば、木々の上や間を狙うショットにも影響してくるだろう。冬には雪が降ることもあるぞ。



コース1 さくら山温泉カントリークラブ

さわやかな自然を満喫

背景の富士山もさわやかな高原コース。写真のようにフェアウェイは広く取られているので、ドライバーをフルスイングする気持ちよさを存分に味わえる！



コース2 アロハビーチリゾート

海ぞい、強風に注意

海岸線に沿って造られているだけでなく、常に風が吹いているのも特徴。景色に見とれて風を読み間違えると、海に一直線、ということも…。



コース3 ウェスタンバレーカントリークラブ

灼熱の砂漠コース！

切り立った崖、荒れたフェアウェイも手強いけど、写真のようにギラつく太陽と突き抜ける青空が、アメリカ西部風の自然を演出してくれる。



コース4 バグパイプクラシック

歴史を感じさせるたたずまい

コース脇の放牧地帯は、中に入ったらもちろんOB。そのほか深いラフ、クリーク（小川）などフェアウェイにさまざまな障害が待ち受けるのが特徴。



コース5 ユナイテッドフォレストゴルフコース

森林に囲まれた激ムズコース

ただでさえ狭いフェアウェイは大きく曲がり、さらに激しい起伏も持っている。これまでの4コースを制しないと挑戦できない最難関のファイナルコースだ。



コース6 あけぼのニューゴルフセンター

ひと味違ったショートコース

昭和40年代風の、郊外のベッドタウンに隣接するという不思議なコース。隣は遊園地だ。お父さん世代にとってすごく懐かしい風景なのかも…。



個性豊かなアクションも楽しい！

プレイヤーキャラ

前回公開された3人（ナナコ、サトル、ゴンゾウ）に加えて、新たに7人の新キャラが公開された。能力差だけではなく、コース上で見せるアクションも非常に個性的になっているのだ。



▲最初から選べるのはナナコ、サトル、ゴンゾウの3人。その他のキャラは「VSモード」に勝たないと使えないぞ。



ナナコ

歌って踊れる人気アイドル。パワーはないがクセのない球筋の持ち主なので使いやすい。日本出身の18歳。





ゴンゾウ

何事もまっすぐが好きなちゃきちゃきの江戸っ子。スピンやアプローチに自信がある。日本出身の45歳。





リン

拳法で鍛えただけあって強力なスピンボールが彼女の武器。曲芸的な曲げ球も得意だ。中国出身の20歳。

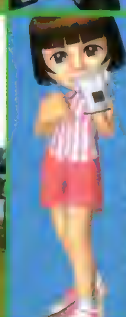




サトル

球界からの転向組。スピンや正確さがイマイチなので、ギアでパワーアップさせたい。日本出身の19歳。

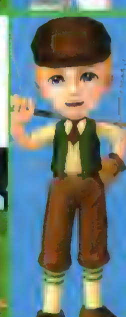




サエ

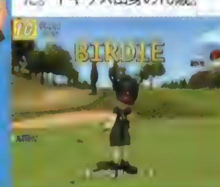
今回、キャディとして出てくるスズキの娘！ 持ち球はフェードで、バンカーが得意。日本出身の16歳。





アーサー

「2」に登場したベテランゴルファー、チャールズの孫。ドローボールの持ち主だ。イギリス出身の16歳。



ゲームが楽しくなる新アイテムがいっぱい！

アイテム

「3」では大会の賞品だけでなく、ショップで購入することもできるようになったアイテム。種類も大幅に増え、プレイに直接関係するギア（ボールとクラブ）から、お遊び用のものまで70種前後あるとか。

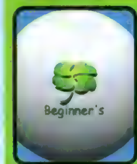
CHECK 用途不明なものも……

どんな役に立つのかわからない謎のアイテムも用意されている。なかには、よく似たアイテムが前作に出てきたものもあるけれど、現時点では効果がハッキリしないものばかり。でも、写真を見れば何となくわかる…？



▲じょうろといえば水＝雨？
▲カメラだけど、何を撮るの？
▲見ているだけで勇ましくなる…
▲右はじに気になる文字が見える！
◀ニューコスチュームもアイテム扱い？

ボール（ビギナース）



初心者向けに開発されたボール。ミートスポットが広いため、ミスショットしにくくなっている。このボールでゲームに慣れるといいだろう。

クラブ（ビギナース）



初心者向けに開発されたクラブ。飛距離を犠牲にしているが、そのぶんインパクト性能がアップしている。ショートコースで使うとよさそう。

ボール（ビッグエアー）



高弾性素材を使用したボール。初心者には使いにくいが、うまく使いこなせばかなりの飛距離アップが期待できる。ドラコン狙いならこれ！

クラブ（ビッグエアー）



ロングヒッターが好んで使う長尺のクラブ。シャフトが通常よりも長いため、飛距離をのばしやすくなっている。そのぶん、扱いにくいのだが。

ヘッドスピード計



ティーショット時のヘッドスピードを計測するためのアイテム。オプションで表示、非表示を切り替えることもできる。一度は使ってみたい。

バックティープレイ権



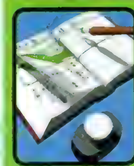
ふだんよりも後方にあるバックティーを使えるように。同じコース、同じ季節でプレイしても、バックティーからだと攻略方法も変わるのだ。

野次の素



いつもとは異なるヤジが出せるようになるアイテム。かなり変わったヤジだというウワサなので、多人数プレイ時に使うと盛り上がりそう。

日記帳



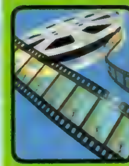
プレイヤーのこれまでの足跡がわかるアイテム。ゲームを始めた日付や成績、イベント内容（段位が上がったなど）がまとめて表示される。

みんなのCD



これを獲得すれば、オプション内にある「BGM」の項目を利用できるようになる。ゲーム中で使われているBGMを聞くことができるのだ。

ムービーシアター



オプション内にこれまでに見たムービーリストが表示される。これを利用することで、いつでもムービーを再生できるようになるのだ。

代打券



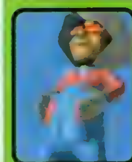
「VS」モードでCOMがプレイヤーの代わりに打ってくれるようになる。1回使うたびに1枚消費するので、たくさん集めておくといい。

カプセルシリーズ



いろんなモノが入っているらしいが、具体的な内容は明かされていない。コース内に登場する昆虫や小動物が入っている可能性もありそう。

キャディ「スズキ」



下でも紹介しているスズキを、任意でキャディとして使えるようになるアイテム。スズキファンにとっては一番欲しいアイテムといえそう？

キャラ壁紙



プレイヤーキャラやキャディなどの描き下ろしイラスト。これを壁紙に指定することで、メニュー画面などの背景に好きなキャラを表示できる。

追加壁紙



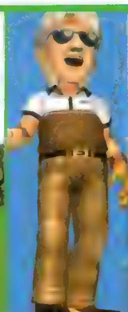
こちらは風景を中心とした壁紙シリーズ。そのときの気分に合った壁紙を設定してからプレイすると、いいスコアが出る可能性もアップ！



ジェーン

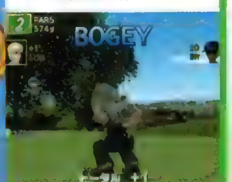
男勝りのパワーの持ち主。スピンはイマイチだがラフに強い。持ち球はストレート。アメリカ出身の22歳。





シャーク

バンカーもアプローチも得意というベテラン。持ち球はフェード。オーストラリア出身の40歳。





モーガン

これといった欠点を持たないバランスの取れたキャラ。しかもアプローチが得意。ブラジル出身の35歳。





レスリー

トップクラスのパワーの持ち主。持ち球はドロー。ただし、曲げるのはやや苦手。アメリカ出身の30歳。



CHECK キャディにも注目！

『みんGOL 3』ではキャディがコースを一緒に回ってくれるようになった。プレイヤーを応援してくれるだけでなく、相手のショットのときはヤジってくれる頼もしい（？）存在だ。ショットのあとに、ものすごい勢いでボールのあるところまでダッシュしてくれる姿も楽しい。



ユイ



ナナコの大親友で同じアイドルグループに所属している。いつでも元気いっぱいという女の子だ。日本出身の18歳。

モエ



間延びした話し方が特徴のマイペース娘。おっとりした彼女のペースにはまると苦戦するかも…。日本出身の18歳。

トシコ



この道ウン十年というベテランのキャディ。人生に恐いものはなく、遠慮やデリカシーに欠ける。日本出身の52歳。

スズキ



前作における影の主役（？）。娘のサエが気になって会社を休んでキャディをしているとか。日本出身の55歳。





あのパラッパが！ ついに！ ようやく！ PS2に帰ってきた!!

PSで〝リズムアクション〟という新ジャンルを開拓した超ヒット作『パラッパラッパー』。待ちに待った最新作が、ついにPS2に登場する！　その内容をたっぷり紹介していこう!!

PS2	ETC	パラッパラッパー2	8/30	▶SCE ▶¥5,800 ▶MC2（KB数未定）

大切なのは愛とグループそして勇気!!

PS2に帰ってきた！

STORY & STAGE

気になるストーリーとステージ構成をCHECK!!

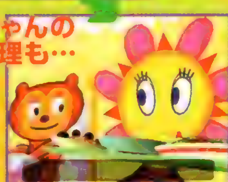
前作では、サニーちゃんにもてたい一心で、ただひたすら、いろんなことに挑戦したパラッパ。しかし今回は、どんなものでもヌードルに変えてしまう「ヌードル団」という強敵（？）が出現。彼らによって壊されたパラッパタウンの平和を取り戻すのだ！

STORY 平和なはずのパラッパタウンに大事件発生!?



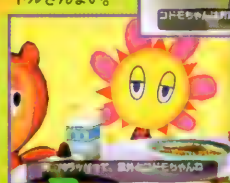
ヌードルざんまいのパラッパ

◀バーガー屋のクジで、ヌードル製品100年分を当ててしまったパラッパは、毎日ヌードルざんまい。



サニーちゃんの手作り料理も…

▶そんな食生活に飽き飽きしているパラッパの心を癒すはずのサニーちゃんの手料理でさえ…。





やっぱりヌードル！

◀おいおい、またヌードルかい！



◀さすがに食べられないパラッパに、「好き嫌いするなんて…」とサニーちゃんのキツイひと言。

▼しかしこれは、ナゾのヌードル団の恐ろしい陰謀（笑）だった！



迫りくるヌードル団とは!?

Check it out!!

『パラッパ2』はこんなゲームだ!!



パラッパ

夢はでっかくヒーローになること。どんな困難だって乗り

Character（キャラクター） 新キャラも続々登場!!

『パラッパ2』には、おなじみのキャラクターたちはもちろん、新キャラも多数登場する。とくに、パラッパを導いてくれる先生たちは、ほとんどが初登場！ …とは言っても、なかには初対面とは思えない人も？



先生はほとんど新人!?

▲タマネギ先生以外は、みんな初登場だ！

▼パラッパのパパとサニーのパパは、ボケとツッコミで大活躍。

パラッパとサニーのパパも!





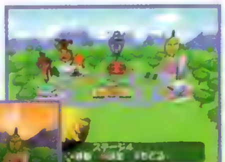
『ウンジャマ・ラミー』のあのバンドも!?

▲『ウンジャマ・ラミー』の主人公・ラミーが結成したバンド「ミルクカン」。彼女たちもストーリーに絡んでくる？

System（システム） 基本はそのまま！ でもさまざまなリニューアルも!!

リズムに合わせ、先生のお手本どおりにボタンを押すシステムは前作同様。使うボタンは◎⊗△◻LRの6つで、もちろんアドリブも可能だ。一方、ストーリーとレッスンの間に練習ができるなどの変更も。さらに、いくつかナゾの新要素が…!?

時間によって背景が変化!?







◀▲ステージ選択画面の背景が、朝・夕方・夜と変化。本体の内蔵時計に連動している？



このメーターはいったい何？

▲画面下部にあるナゾの3つのメーター。よく見ると、先生たちの顔や、「＋」と「－」の目盛が…。

各ステージの流れ

1. シリアル（お話のムービー）でストーリーが進行
2. ボクシーボーイが登場！ ここで練習ができる
3. 先生に続いてレッスンスタート！

すでに判明している変更点は次ページで!!

元祖リズムアクションを徹底チェック!!

Stage 1 ハンバーガー屋で最初の腕試し

ステージ1は、ハンバーガー屋が舞台。ハンバーガーの焼き方を教わることになる。最初のステージなので、まだまだ先生のお手本は簡単。まずはここで腕を慣らそう。







▲こんな風に、まずはシリアルでストーリーが展開。

◀オーラ（？）が漂うのは、やっぱユーレイだから…？

ヒゲ社長 Teacher

Stage 2 おなじみのあの先生が登場

前作ではカンフーを、『ウンジャマ・ラミー』ではカラテを教えてくれたタマネギ先生が、人気エクササイズ番組のインストラクターとして登場。今回の彼のテーマは「愛」……なんだそうです。

タマネギ先生 Teacher



▲人気者・タマネギ先生が登場。今のところシリーズを完全制覇！



▶セリフもおなじみ「キック、パンチ」。でもそれで愛は伝わるのか…？



数々の改良が加わって、さらに

So Groovin'!

Motion（モーション） 秒間60フレームになってパラッパの動きもますますノリノリ!

秒間60フレームでの表現が可能になったことで、動きが今までの倍の滑らかさに！　パラッパの帽子もプルプルと動く仕様になっている。キャラクターのグラフィックも、前作と同じ「１枚絵」ながら、色の表現や質感が大幅にアップ。ちょっぴりシックで、ビミョーな高級感が漂っているのだ！



サニーちゃん

前作『パラッパラッパー』とはビミョーに違うのだ!!

PS パラッパラッパー



◀クレヨンで描いたような「線」が印象的だった前作。これはこれでかわいかったのだが…。

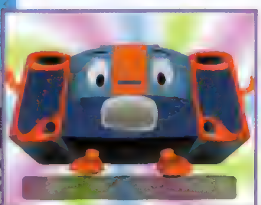
PS2 パラッパラッパー2



◀微妙な陰影が付き、立体感アップ！　…っていっても、相変わらずペラペラなんだけど（笑）。

Practice（練習） ボクシーボーイといっしょに本番前にちょっと練習!!

各ステージでは、シリアルのあとにボクシーボーイが登場。先生とのレッスン前に、練習することができるようになった。ちなみに、練習の必要がない場合は、スタートボタンでキャンセルすることもできる。



▲▶パラッパが困ったときに使う、占い機能付きラジカセ。パラッパの切り札的存在だ。

ボクシーボーイ登場!! さぁ、練習しよう





間違いは色ナシで表示

▲レッスンと違い、入力のタイミングがずれていた場合、モノクロで表示される。間違いがわかりやすい。



PJ

Stage 3 波動のパワーで宇宙を制す

セクシーボイスのアリ導師が、「波動にノレ」と熱い（甘い？）レッスン。曲も緩いグルーブのR＆B調でかっこいい！　ただしその分、リズムを取るのがちょっと難しく感じられるかも。



▲突然、パラッパの家に現れたアリ導師は、波動にノレと説く。



▶身体は小さいながらも、考えることは宇宙規模にデカイ！

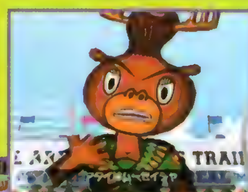
アリ導師

Teacher



Stage 4 鬼教官とオン・ザ・ストリート

ストリートが舞台のステージ。先生は「ブンブンっつたらバンバンバンね」と、どこかで聞いたことのあるライム（ラップの歌詞）を口にするムーセイシャ教官。お姉さんが自動車教習所勤務っつたら…!?



▲そう、彼女は前作のステージ２に登場した、ムースリーニ教官の妹だ。



◀さまざまなエクストリーム系のスポーツを指導してくれる。



ムーセイシャ教官

Teacher

楽しく!ユーザーフレンドリーに!!

So Cool!

Lesson レッスン へタな人にはより優しく ウマい人にはやりがいが生まれる新機能!

今作では、レッスンに3つの新機能が搭載されている。そのうち最も重要なのが、自分がボタンを押した位置が表示されるようになったこと。目で確認できるので微調整がしやすく、操作性が格段にアップしている。残り2つの新要素は、ヘタな人ウマい人、それぞれにうれしい内容だ!

Check! 自分が押したタイミングがわかる親切設計!!



◀本番では、練習と違いボタンを押すタイミングがずれていてもカラーで表示。とはいえ、これで「ソフトがおかしい」って言い訳はできなくなりました。



ケイテイ
おしゃれで行動的なみんなのリーダー的存在。「ミルクカン」のベーシストでもある。

ヘタな人向け(?)新機能

BADを出してしまっても安心! もう一度同じフレーズにトライ!!

ミスを連発して評価がBADになると、その時点で先生が1小節分戻って、リピートレッスンをしてくれる。実際に役立つのはもちろん、精神的にラクにプレイできるのがうれしい。



おっと失敗!!
◀Ⓐボタンと⊗ボタンの両方を続けてミスして、評価がBADになってしまった。



ヤバイ! 先生が不機嫌に!!
▶すると画面にニョロニョロとヌードルが現れ、先生も不機嫌に。



ではもう一度間違ったフレーズに!
▲でも安心。もう一度繰り返してくれる。ここでがんばれば…。

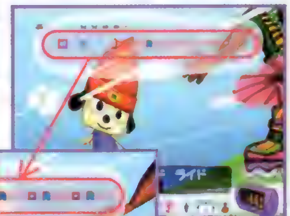


見事に復帰!!
▶先生のご機嫌も直って、無事、通常のレッスンに復帰できる!

ウマい人向け新機能

COOLなプレイで難易度がアップ!

COOLなプレイを連発していると、なんとレッスン中に難易度がアップ! 上級者だけのお楽しみ、さらにかっこいいスーパーラップに挑戦できるわけだ。逆にBADなプレイを続けると易しくなるので、ヘタな人にもメリットはある。





ウマくプレイし続ければこんなに難しくなる!!
▲上のようにボタンの種類・数が少ないフレーズも…。◀いい感じでプレイし続けると、こんなにハードに!

Stage 5 美容師のもとでパーパー修行?

今回紹介する最後のステージでは、人気美容師・タコ山さんが先生。誰でもアフロヘアーにしてしまう、かなりのスゴ腕だ。そういえばヌードル団も、全員アフロだったような…!?



▲でもそれは足では?…なんてツッコミはなし。カリスマ美容師だからね。



▶リズミカルにカット＆ブローしていけば、見事なアフロヘアーが完成!

タコ山さん Teacher





パラッパのことなら何でもわかる期間限定サイトも要チェック!!

ゲーム、アニメ、グッズ、キャラクター……『パラッパ』に関するすべての情報を集めた期間限定サイト「parappa-the-rapper.com（パラッパラッパー・ドットコム）」が、2002年3月31日までオープンしている。『パラッパ2』の最新情報や制作ウラ話なども満載なので、ぜひ一度チェックしてみよう。アドレスは下記を参照のこと!

CONTENTS

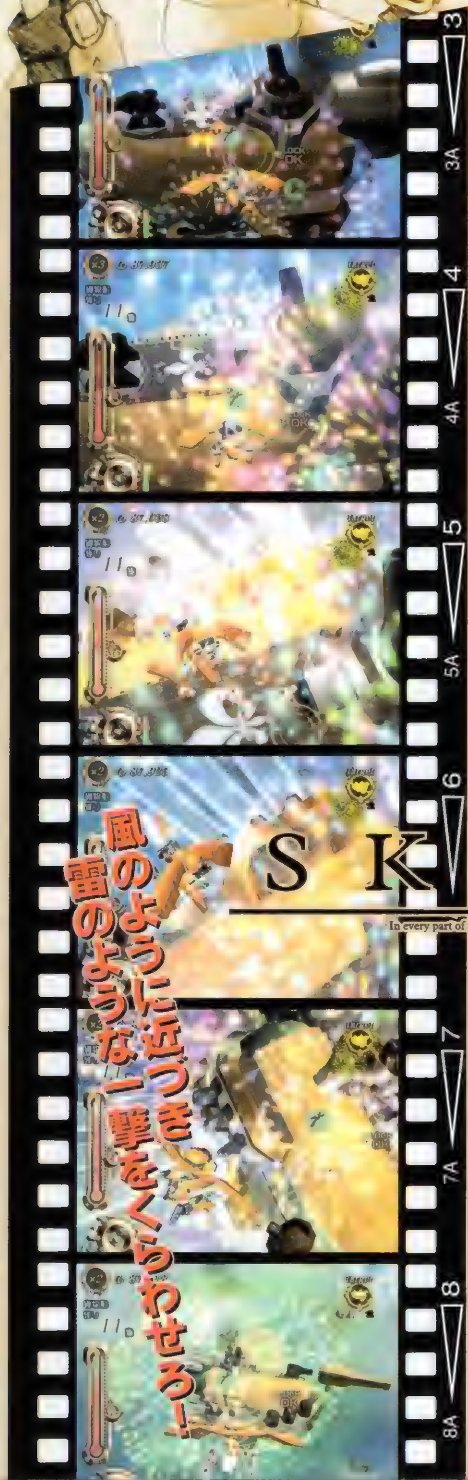
- キャラクター
- ヒストリー
- BBS(掲示板)
- プレゼント
- 占い
- ニュース
- さくしゃ
- ヒミツ
- ゲーム
- カレンダー
- ファンクラブ
- ショップ
- アニメ

URL http://www.parappa-the-rapper.com





天駆ける疾風の狩人、彼らは"ガンナー"と呼ばれた



アクション満載！

ファンタジックSTGついに出撃！

SKY GUNNER™

In every part of this world, there are people who have been given various jobs to do. They are owners of special aircraft and guns, and are known to the people as Gunners.
The setting is the town of "rive," where an exposition is set to take place in two months time.
What adventures await the Gunners?

「空を飛ぶことが難しくない世界」。そんな世界を舞台にした、ファンタジックな3D・STGが登場！　戦闘艇を操り、大空を舞台にさまざまな依頼を請け負う職業、「ガンナー」。最初は2人のガンナーから1人を選び、永久機関（永久にエネルギーが生み出せる機械）を狙う敵と、大空中戦を行なうことになる。登場するキャラは、まるで絵本から抜け出たようにかわいらしいが、STG部分の作りは本格派！　それでいてファンタジックな要素も満載なので、STGが苦手な人でも楽しめるぞ！

PS2 STG	スカイガンナー	9月予定	▶SCE ▶￥5,800
			▶MC2（280KB以上）



▲さまざまなアクションを駆使して、空中戦を制するのだ！

▼登場するキャラクターたちは、悪役すらも憎めないかわいさ。



ここに注目① アクション Action STGのワクを超えた豊富なアクション

空を飛ぶことが難しくない世界だけに、操作テクニックが豊富に用意されている。ここでは、ガンナーたちが使う、イカしたテクニックを紹介するぞ。



▲敵を撃破すると賞金が手に入る。ガンガン稼ごう。

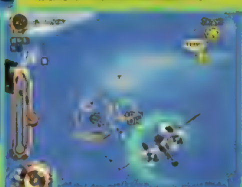
Action1 パワースライド

とっさの判断で素早く回避！　どんな攻撃でも避けることが可能!!

✚キーを強く押して放すか、L3ボタンを押しながら左スティックを操作することで、素早く平行移動する。これがパワースライドだ！　敵の攻撃に対してこれを使えば、進行方向を修正することなく、回避することができるぞ。このパワースライドは、上下左右4方向に対してスライドさせることができる。華麗なスライドで弾幕をくぐり抜けよう！



▲敵が攻撃してきたら、素早くコマンドを入力して…。



▼パワースライドで回避！使用中は完全に無敵だ。



▶敵の攻撃を受けるとせっかくためた賞金が減るので、確実に回避しよう。

Action2 EXアクション

戦闘艇の能力を十二分に引き出すスペシャルアクション。それがEXアクションだ！

ガンナーたちが乗っている戦闘艇は、それぞれ1つずつ特殊なアクションを持っている。そのアクションをEXアクションと呼ぶ。戦闘艇によって回避に有効だったり、攻撃に有効だったりと効果は違うぞ。



▲使いすぎると機体温度が上がって、特殊な行動ができなくなってしまう。

アクティブターン

ロックオンしているターゲットに向かって、その場で急旋回するアクション。



▶敵を通り越したらアクティブターン！

▼戦闘艇は飛行中急に止まることができない。そこで…

▼羽根を舞い散らせながら、敵に向かって急旋回するぞ。

スチームブレーキ

空中で急ブレーキをかけ、一定時間その場に滞空することができる。滞空している状態で機銃を撃つことで、強力な攻撃、「ヘビーバレット」になるなど、回避にも攻撃にも使えるアクションだ。



▲左舷に巨大戦艦を発見！素早く方向転換したいシチュエーションだ。

▶そんなときはスチームブレーキを使って急停止。その場で方向転換しよう。

▶そこからヘビーバレットで大ダメージを与えておこう。

Character Profile リーヴの街のスゴ腕ガンナー シエル Ciel



リーヴの街に住んでいるガンナー。その腕前は、リーヴの街のみにとどまらず、近隣の街にまで知られるほどのガンナーだ。相棒のコパンとともに、今までに数々の依頼を解決してきたシエル。そんな彼に、今回リーヴ博覧会からの依頼が舞い込む。



愛機 **アヴニール**

Character Profile 都会から来た女性ガンナー ファム Femme



リーヴの街から北に進んだところにある工業都市、ネージュからやってきた女性ガンナー。リーヴ博覧会の警備増加のため、リーヴの街にやってきた。成り行きから、シエル、コパンとともにチームを結成することになった。ガンナーとしてはまだ新米。



愛機 **ブランシェ**

Character Profile シエルの心強い友 コパン Copain



リーヴの街のガンナー。シエルと組んで、数々の依頼をこなしてきた、シエルのよきパートナー。その腕前は、シエルにひけを取らないほどのスゴ腕だ。シエル、ファムらとともにリーヴ博覧会事件の解決に当たる。



愛機 **シュバリエ**

Battle バトル ここに注目 2

ファンタジック&リアルな空中戦!!

戦闘艇の基本武装は機銃。通常はこれを使って戦闘を行なうが、このほかにもさまざまな攻撃方法があるのだ。そのなかから代表的なものを紹介しよう！



▲どんなに強い敵でも、テクニックを駆使すれば怖くはないのだ。

Attack 1 オプションウェポン

戦闘艇は機銃以外にも、特殊な能力を持ったミサイルを発射することができる。今回は、そのなかから、代表的なものを5つほど紹介していくぞ。

猟犬ミサイル

素早く敵に追いつきかみ付き捕縛する!!

この武器自体には攻撃力はない。そのかわりにヒットした相手にかみ付いて、一定時間移動力と攻撃力を低下させることができるのだ。攻撃力の高いボスや、素早く動きまわる敵に有効なウェポンだぞ。



▲攻撃力の高そうな相手が現れたら、素早くL1ボタンでウェポン変更！



▼猟犬ミサイルでパワーダウンさせれば、ボスすらもザコ同然だ!!

花火ミサイル

たくさんの敵をまとめて撃破！これでピンチを脱出だ!!

攻撃力は高くはないものの、敵に当たると大爆発を起こす。その爆風に巻き込まれたすべての敵にダメージを与えることができるのだ。素早いザコなどに追いつめられたときや、後述のヒットボーナスを狙うときなどに使っていこう。



▼ザコばかりでなく、無数の砲台を装備している戦艦にも花火ミサイル！



▲砲台を一気に破壊して、敵の戦闘力を奪えば、戦闘がグッと簡単になる。

クロスミサイル

どんなに硬い強敵も、これさえあれば楽勝だ!!

このウェポンは命中すれば敵に突き刺さる。その突き刺さったクロスミサイルに機銃を当てると爆発し、局所的に大ダメージを与えることができるのだ。耐久力が高い敵に有効だぞ。



▲なかには機銃ではほとんどダメージを与えられないような敵がいる。



▼そんな敵にはクロスミサイルをお見舞い！　命中を確認したら…。



▼クロスミサイルに向かって機銃を一斉掃射！　一撃で敵を撃墜することが可能な大爆発を起こすぞ。

カボチャ爆弾

攻撃力の高い投下型爆弾

下部から投下することで落下していく爆弾。ヒットした相手に大ダメージを与えられるが、敵に撃墜されることもあるぞ。

コウモリミサイル

目標追尾式ミサイル

ロックオンした敵を追尾するホーミングミサイルだ。機銃でとらえ切れない敵は、このミサイルで撃墜しよう。

Attack 2 ボーナステクニック

敵を撃墜するときに使える、簡単かつ強力なテクニックを2つほど紹介！　これを使えば、敵を倒したときに得られる賞金も大幅にアップ!!　賞金を稼いで、一流のガンナーになろう。

ヒットボーナス

まとめて倒して賞金アップ！

一度の攻撃でたくさんの敵を撃墜することで、より多くの賞金を稼ぐのがこのテクニック。1機につき、同時に撃墜した敵の数をかけたぶんの賞金を手に入れることができるぞ。敵を1カ所に集めて、1機でも多くまとめて撃墜しよう。



▶敵部隊が固まっているのを見かけたら、迷わず花火ミサイルを発射！



◀あっという間にたくさんの賞金を稼げるぞ。多くの敵が集まっているポイントを見逃すな。

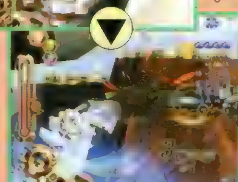
チェインボーナス

パズル的思考で敵をまとめて撃墜！

敵を倒したときに出る爆風に、ほかの敵を巻き込ませて連続で撃墜することをチェインと呼ぶ。この方法で敵を撃墜すると、より高額の賞金を入手できるのだ。具体的に言うと、たとえば賞金が1000の敵を6機チェインで撃墜すると、1機目は1000、2機目は1000×2で2000、3機目は1000×4で4000というように撃破数でどんどん増えていく。ということは6機目には1000×32で32000もの賞金が手に入り、チェインボーナスの総額で63000も入手できるのだ。



◀固定された敵が多く並んでいるときは。



▶一番端の敵を破壊しよう。すると…。



▼爆風に巻き込まれて次々と破壊可能。もらえる賞金も大幅にアップ！

少ない弾数で大撃墜!!

ONE POINT

チェインを使って大ダメージ!!

左で紹介したチェインだが、賞金を稼ぐ以外にも使い道がある。チェインの仕組みは、左でも述べたとおり、爆風に巻き込むことで、近くの敵を撃墜していくが、敵を巻き込んだ数が増えることに攻撃力もアップしていくのだ。耐久力が高い敵を倒すときは、まわりの敵から撃墜しよう。



▲チェインを有効に使って、ピンチを脱しつつより多くの賞金を稼いでいこう。

ここに注目③ ストーリー Story

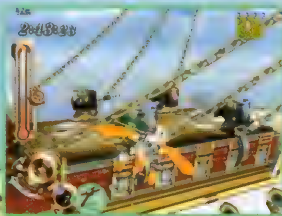
永久機関をめぐり天才的犯罪者とガンナーが大バトル!!

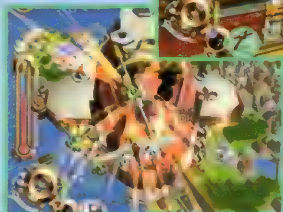
永久機関をめぐる物語を進める「ストーリーモード」。そのなかから序盤の3話までをダイジェストでお届け！

Scene 1 天才的犯罪者 ヴァントル登場

事件はここから始まった！

リーヴの街ではリーヴ博覧会が開かれようとしていた。博覧会にさきがけ、豪華客船メルヴィーユでは永久機関の披露パーティが開催中。だがそこに、天才的犯罪者ヴァントルが、永久機関を狙って現れたのだ。知らせを聞いて急いで駆けつけたリーヴの街のガンナー、シエルとコパン。彼らはメルヴィーユから脱出したガンナーのファムと合流し、メルヴィーユごと永久機関を奪おうとするヴァントルの野望を阻止すべく戦いを挑む。





▲空中戦艦から放たれた牽引機を破壊してから、戦艦本体を撃破だ！
◀空中戦艦の弱点はブ厚い装甲で覆われている。どうする。

Scene 2 強襲 ヴァントル収集隊

ヴァントルにひと泡吹かせる大作戦！

博覧会の展示物の護衛についていたシエルたち3人。そこへまたもこりずに現れたヴァントル一味。ヤツらは展示物を運搬する貨物船をすべて奪うつもりだ。今回は長距離砲台を装備した空中戦艦や突撃ポッドなど、強力な兵器を導入している。苦戦のすえ、なんとかヴァントル一味を撃墜したシエルたちは、ここで一計を案ずる。今度はこちらからヴァントルに奇襲をかけようというのだ。



▼雲と雷を操る秘密兵器を装備していたヴァントルの空中戦艦。このピンチを乗り越えろ！



▲ヴァントルの進行予定地で待ち伏せに成功！ ここで一気に敵の戦力を減らしてしまおう。

Scene 3 機械兵上陸

強固な装甲を打ち破り、機械兵を止めろ！

食事を楽しむファムとアルディ。本来ならシエルも同席するはずだったがなぜか姿を現さない。2人が不審に思った瞬間、海の中から機械兵が、その巨大な鋼鉄の体を現した。機械兵はもともと博覧会に出展される予定だったのだが、ヴァントルによって奪われていたのだ。

機械兵は博覧会の展示物、巨大な望遠鏡に向かってひたすら進んでいく。シエルとコパンがいない状況で機械兵の手から望遠鏡を守りきれるか!?



▲海中より姿を現した巨大な機械兵。強敵だが、望遠鏡を奪われるわけにはいかないのだ。



▲弱点の肩は補強されている。倒すチャンスはあるのか!?

▼警察のバックアップを受けて、機械兵に強烈な一撃をたたきこめ!!



Character Profile 希代の天才的犯罪者 ヴァントル&プーレ
Ventre&Poulet

大胆な犯行計画で今までに数々のお宝を奪ってきた犯罪者、それがヴァントルだ。これまで警察に捕まったこともないため、彼は希代の天才的犯罪者、とも呼ばれている。また彼は天才的科学者の一面も持ち合わせており、彼が使う機械は、すべて彼の手によるものである。そんな彼の手足となって働くしもべたちがプーレ。どんな作戦でも無邪気に楽しむ彼らは、ある意味一番始末が悪い。



Character Profile 市民に慕われる敏腕警部 アルディ&警官
Hardi&Policemen



アルディはリーヴ市警が誇る敏腕警部で、今回開催されるリーヴ博覧会の警備責任者でもある。その人柄のよさもあって、街のガンナーたちとの親交も厚く、ガンナーたちに博覧会の警備を協力してもらっている。警官たちは、少々間の抜けたところもあるが、市民たちに慕われる優秀な男たちばかり。アルディたちも戦闘艇を持っており、ヴァントルたちから展示品を守るため、戦いを挑む。

Character Profile 全てが謎に包まれた男 リヴァル
Rival

突如シエルに戦いを挑んだ謎の男。彼の戦闘艇を操る技術の高さは、シエルにひけをとらないことからもうかがいしれる。強い相手に心ひかれる性癖があるようだが、それ以外のことは一切が謎に包まれたままだ。一説によると、ヴァントルの盗もうとしている何かに関わりがある人物らしい。



究極のクオリティで贈る『キングス』最新作の世界!!



ＰＳ２で満を持しての登場となる、待望のシリーズ最新作『キングスフィールドⅣ』（以下『ＫＦⅣ』）。今回は、本作のリアルな冒険世界にスポットを当てて紹介しよう。



◀暗雲たちこめる王城。ここも冒険の舞台か？

▲オープニングの一場面。美しいムービーにも要注目だ。

さらにリアルで手強いダンジョンが『Ⅳ』の冒険の舞台となる!!

あたかも実在の世界であるかのようにリアルに、そして精巧に形作られた３Ｄダンジョン。それは『ＫＦ』シリーズを語るうえで欠かせない、大きな魅力の１つだ。ＰＳ２で新たに生まれ変わった最新作『Ⅳ』は、その要素がさらにパワーアップし、これまで以上に多彩で、スケールの大きな冒険世界が構築されているのだ。そこで今回は、フィールドの立体マップを見ることができるという、シリーズ初登場のアイテム「王の地図」の魔力を使って、洗練された「Ⅳ」の世界へ、ひと足早くご案内しよう。



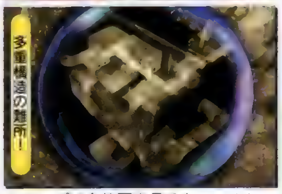
▲壁の質感、たいまつの灯り。細部まで描き込まれたグラフィックが、臨場感を高める。



◀冒険は、常に危険と隣り合わせ。シリーズ特有の緊迫感は、本作でも健在だ。

Field 1 階段通路

多重構造のフロアや通路が、いくつもの階段でつながっている。かなり入り組んだダンジョンなので、マップを活用しないと探索は困難だろう。



▲マップで全体図を見ると、いかに複雑な構造であるかがよくわかる。

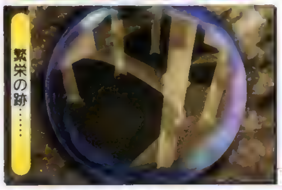




◀▲通路が交差している場所もあるようだ。方向感覚に優れていないと、迷子になるかも？

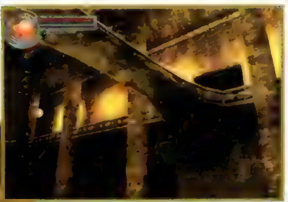
Field 2 大ホール

王城や宮殿の広間を思わせる、広大なホール。かつてはここで、さまざまな式典や行事が執り行われたのだろうか……。



▲視界をさえぎるものがないため、探索、戦闘ともラクに行えそうだ。





◀ホールの上には橋のような通路が渡してある。

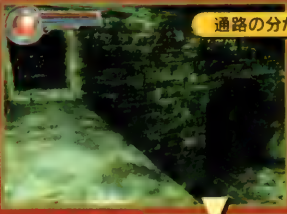
▲下からの視点。橋の上からモンスターが襲ってくることも？

•MAP ITEM• 王の地図



周囲を見通す魔法の水晶

このアイテムを使うと、探索中のダンジョンの立体マップを見ることができる。マップの縮尺と見る角度は、自由に変えられるようだ。その必要性から、かなり早い段階に入手できると思われるが……？



◀分かれ道でどちらに進むか迷ったら、「王の地図」の出番だ。



▶通路の先の様子をマップで確認し、進路を決めていくのだ。

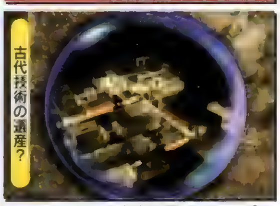
KING'S FIELD

PS2 RPG KING'S FIELD Ⅳ 9月 ▶フロム・ソフトウェア ▶価格未定 ▶対応周辺機器未定

キングダス フィールド Ⅳ

KING'S FIELD Ⅳ

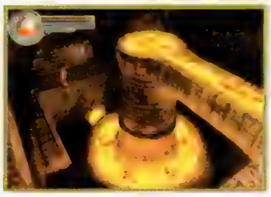
Field 3 溶鉱炉



▲ダンジョンの中央を貫くように設置されている。かなり大規模な施設。

フロア3層分もの大きさを誇る巨大な溶鉱炉。ここからダンジョン内の各地に、煮えたぎる溶岩を供給しているようだ。明らかに冒険の妨げになりそうだが、止める手だてはあるのだろうか？


▶かつては人の生活を支えていたと思われる。何かに利用できるかも？


◀溶岩に落ちたが最後、骨まで焼き尽くされるだろう。

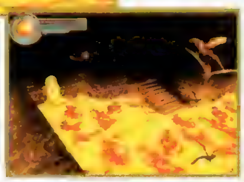
Field 4 溶岩地帯



▲構造は複雑ではないが、ほとんどが溶岩地帯。進入するのは不可能？

溶鉱炉から流れ込む溶岩に埋め尽くされた、地獄絵図さながらの灼熱のフロア。対岸まで渡りきれれば先のエリアに進めるのだが、そのためには当然、溶岩の対処法を見つけなければならない。


◀意を決して溶岩に踏み込んだ冒険者には、空中からモンスターが襲いかかる。


▶溶岩地帯の先にある通路。その先は天国か、それとも……。

Field 5 螺旋回廊



▲回廊の上には地上の世界が広がっている。回廊の底には何が？

幾重もの螺旋(らせん)を描きながら、地下へと伸びていく長い長い回廊。陽の光は届かず、ほのかに灯るたいまつの明かりだけが道しるべとなる。地上とダンジョンをつなぐ通路の役割をはたしそうだ。


▼▶足場は狭く、注意して進まないと転落する危険性もある。高い位置から落ちれば命はない。



取れない宝箱はこうしてゲット！

「王の地図」活用例

ダンジョンの構造が、より立体的で複雑になっている「Ⅳ」では、「王の地図」の使い方がダンジョン探索のポイントになる。ここではその一例として、「王の地図」を使って宝箱へたどり着くまでの流れを、順を追って解説しよう。

1 宝箱を発見！しかし…

プレイヤーは険しい段差を登れないため、写真のように高台にある宝箱を直接取りに行くことはできない。



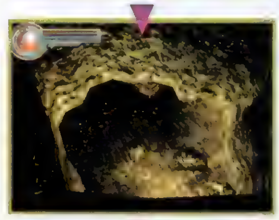
2 王の地図でマップを確認

そこで「王の地図」で周囲のマップを表示。高台へ行けるルートがないかを確認してみると、縦穴が!!



3 マップを頼りに縦穴の上へ

高台の上に縦穴が開いているのを確認したプレイヤーは、マップを頼りにその縦穴の上へと移動する。



4 危険を覚悟で落下！

そして、ダメージ覚悟で縦穴の中にダイビング。するとそこには予想どおり、例の宝箱があった！



真・三國無双2
SHIN・SANGOKUMUSOU 2

一騎駆けの興奮 再び!!



PS2 ACT	真・三國無双2	秋予定	▶コーエー ▶¥6,800(予) ▶MC2(KB数未定) 2人プレイ可

爽快感やグラフィックなど、すべての面で大幅にパワーアップした『真・三國無双2』。今回は、蜀の武将の紹介を中心に、『2』の魅力に迫っていくぞ!!

詳細が見えてきた『真・三國無双2』の

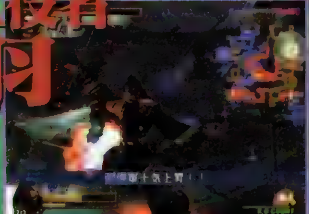
「三国志演義」の中心となる蜀の武将を大紹介!!



おなじみの五虎将をはじめ有名武将が勢ぞろい!

前作では、攻守ともにバランスのとれた武将が多かった蜀。『2』では、新たに魏延の参戦が決定！　さらに、前作の武将たちのモデリングも一新されており、迫力が格段にアップしているぞ。

蜀の立役者 関羽



▶自慢の青龍堰月刀を片手で軽々と振り回す関羽。衣装も、胸をはだけた荒々しいデザインに変更されているぞ。

老いてなお盛んな弓の名手 黄忠



▲▼前作では弓を使った攻撃が強力だった黄忠。やはり『2』でも、弓での攻撃が切り札となるのだろうか!?



新要素 やり込むほどに楽しい『2』の魅力を徹底解説!!

バッタバッタと敵兵をなぎ倒す爽快感がたまらない『2』。前作から大きくパワーアップしたのは、2人協力プレイや対戦プレイが可能になったり、登場キャラが大幅に追加された点だ。また、6連続攻撃や空中の敵に追い打ちをかけるチャージドライブなどの新アクション、協力プレイ時にのみ使用できる激・無双乱舞といった必殺技なども追加されたため、やり込み派の上級者も満足できるだろう。



2人協力プレイや

◀2人でコンビを組んで、敵の総大将を倒すという協力プレイ。



対戦が可能!

▶対戦プレイは、どちらかの総大将が討ち取られると決着がつくぞ。

1 新アクションが増え爽快感がUP!

『2』では、通常攻撃数の増加や空中に浮かせた敵に追い打ちをかけるチャージドライブなど、さまざまな新アクションが追加! プレイヤーが上達するほど、より華麗に戦うことができるぞ。比類なき豪剣で、武勇を大陸全土に轟かせるのだ!





受け身

▶吹っ飛ばされたときにガードボタンを押すと、ダウンせずに着地が可能。反撃のチャンスが生まれるぞ!

激・無双乱舞

▲2人協力プレイ時にのみ繰り出せる必殺技。敵武将との戦いでの切り札になる。

2 前作のデータを使えばオトクなことが!

前作のデータを使用すれば、なんと最初から選択できるキャラの数が増えることが判明。能力値が引き継げるのかは不明だが、今のうちに前作をやり込んでおくといいかもしれないぞ!?

ボリューム満点
新ステージが多数追加

プレイする武将によって、舞台となる戦場が変化する『2』。前作に登場したステージに加え、南蛮の戦い、樊城の戦い、定軍山の戦い、街亭の戦いといった「三国志」に登場する有名戦場が多数追加! もちろん前作にあったステージは、一新されているぞ。今回は登場する各ステージのイメージイラストをもとに、どんな戦場が登場するかを検証していこう。



船上

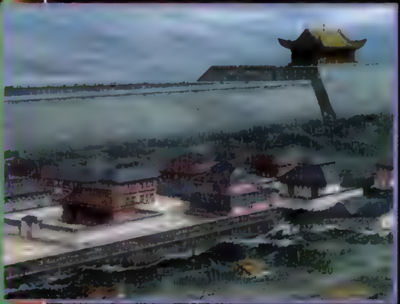
▲船上での戦いといえば、赤壁の戦い。だが、時間が昼であるところを見ると、赤壁の戦い以外にも水上戦があるのかも?

新情報をまとめてピックアップ!!



南蛮

▲レンガ造りの建造物や周囲に生えている植物からして、中国本土とは異なる印象を受ける南蛮ステージ。



市街

▲城壁がぐるっと囲む市街地。しかし、水害により建物が崩壊しているようだ。このような悪条件で、どう戦うのだろうか?

NEW 漢中の守護神 魏延

新たに蜀の武将として参戦するのは、五虎将に匹敵する実力を持つ武将、魏延。不気味な仮面を被り、長刀を振り回して戦場を駆け巡るさまは、まさに"鬼神"という言葉がふさわしい。



▲片手で長刀を振り回しているところを見ると、スピードタイプよりパワータイプなのか?

自慢の長刀を振り回し、敵兵を一刀両断!!



▲両刃の武器なので、密集した戦いも対応可能。有名武将との対決でも有利に戦えるぞ!



◀魏延の武器は、幅広い攻撃判定を持つ長刀。この長刀を軽々と振り回す鬼神の実力とは、どれほどのものだろうか?



長刀を振り回して戦う仮面の鬼神

音と光が生み出す新次元のゲーム体験!

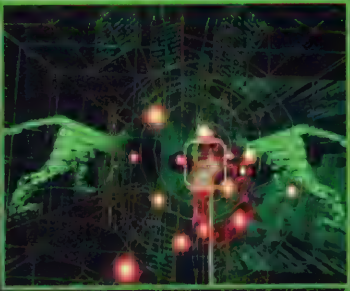
セガのPS2参入タイトル第1弾がついに明らかになった。プロデューサー・水口哲也氏へのインタビューとあわせて、その内容に迫る。

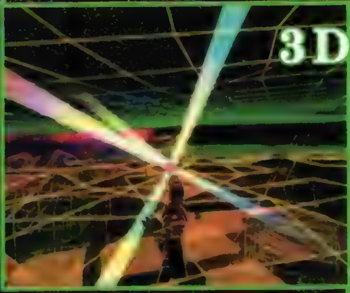
STG PS2	Rez	秋予定 ▶セガ／UGA ▶価格未定 ▶MC2（KB数未定）

Rez™

3Dシューティング？

基本的には、出現したエネミーをレーザーで撃っていく3D・STG。しかし、撃つタイミングに合わせて、バックに流れる音楽にさらに音が重なり、画面を鮮やかな光が飛びまわる。音楽と映像が効果的に使われている点がこのゲームの大きな特徴だ。







とにかく「気持ちいいゲーム」を目指して

水口哲也 TETSUYA MIZUGUCHI INTERVIEW

株式会社ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ 代表



<音楽と映像を操る快感をゲームで表現したかった>

6月27日に開催されたPS2ソフトの発表会「PlayStation 2 Party」で、『Rez』を実際にプレイしながらデモンストレーションした水口氏は、「ミュージシャンやDJの快感っていうのはこんな感じかもしれないと思った」という。その感覚こそ、水口氏がまさにこのゲームで表現しようとしたことにほかならないのだ。

「スイスへ行って40万人の若者が参加する音楽の祭典を目撃したんです。集まった人々が、ハウスとかテクノの音楽を聴きながら踊り狂っているんですよ。もうビックリしましたね。それに、彼らは照明にもすごく凝るんです。で、それが音楽に合わせて一緒になって動いている光景を見たときに、もし、自分がプレイヤーになって、この音や光を操作できたら、気持ちがいいかもしれないと思ったんですよ」

<シンプルだからこそ時間を忘れて没頭できる>

水口氏はこの気持ちよさを体験するゲームシステムとして、なんと3Dシューティングを選択する。

「考えずに生理的にプレイできるところがあって、ルールが単純明快で、みんなが感覚的に遊べる題材がほしかったんです。それに、最近はシューティングゲームって昔に比べて少なくなっていて、"何でなのかな？"って思っていたところだったんですよね。"飽きてしまったのかな？"とか。"難し過ぎるのかな？"とか。昔、アタリのゲームで『スターウォーズ』という3Dシューティングがあったんですよ。ワイヤーフレームのみで構成されたシンプルな画面でしたが、時間を忘れるくらい没頭した記憶があります。そんな感覚を呼び起こしたいという気持ちもあるんですよね。20年前に僕らが感じたドキドキ感というのは、今でもきっと通用すると思いますから」

水口氏は、プロジェクトをスタートさせる際、スタッフに「うまくエネミー（敵）を倒していくと音楽が構成されて、同時に映像のエフェクトが世界を構築していくシューティングゲームがあったら気持ちいいと思わない？」と切り出したという。そして、ゲームの開発は始まったが、試行錯誤の毎日だったらしい。

「今までのシューティングだったら、単純にエネミーをどう出現させるかを考えればいいだけですが、このゲームには音と光で気持ちよさを構成していくという別の仕掛けが入っているわけです。そのプログラムを完成させるために、とにかく膨大な時間をかけることになりました」

<リズム感がないと思っている人にもリズム感が生まれるはず>

音を使って、気持ちよさを演出するゲームは過去にもたくさんあった。しかし、今までのいわゆるリズムゲームとは、どう違うのだろうか。

「従来の音ゲーというのは、"強制"だったと思うんですよ。このタイミングで音を鳴らさないとミスになるというポイントが決められている。もちろんそういう楽しさもあると思うけど、『Rez』では"強制"がないから好きなようにプレイできるという解放感があると思うんです。自分のタイミングでエネミーを倒せば、いろいろな音が出て音楽になっていきますから。自分にはリズム感がないと思って、音ゲーを敬遠してる人ってけっこう多いと思うんですよ。"リズム感"とか言われると腰が引けちゃう人とか。でも、そういう人にこそやってほしいゲームなんです。まずはリズム感なんか気にしないで遊んでみてよって言えますし。それに、シューティングゲームとしても楽しく遊べるようになっていますから。でも、ゲームがうまくなったときに、気がつくと自分にはちゃんとリズム感があるんだって実感できるはずですよ。実際、僕もそうだったので」



▲「PlayStation 2 Party」で、「Rez」をプレイする水口氏。SCE会長の丸山茂雄氏をはじめ、大きな注目を浴びていた。

OPEN YOUR NEW SENSE!



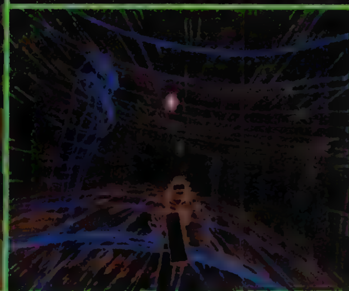
ABOUT TETSUYA MIZUGUCHI

水口哲也プロフィール●'65年小樽生まれ。'90年セガ入社。『セガラリー・チャンピオンシップ』『セガラリー2』（ともにアーケード）、『スペースチャンネル5』（ドリームキャスト）などヒット作をプロデュース。2000年セガの分社化にともない、株式会社ユナイテッド・ゲーム・アーティスツの代表に。





◀▼水口氏の代表作といえる『セガラリー2』（左）と『スペースチャンネル5』（下）。



シンプルな操作が生み出す快感

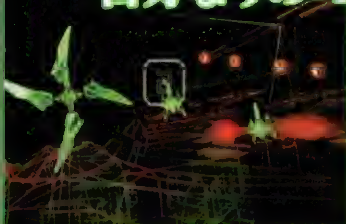
ミサイル発射ボタンを押しながらカーソルを移動させてエネミーをロックオン。ボタンを放せばレーザーが発射されて、エネミーにヒットする。操作は非常にシンプルなだけに、とにかく撃ちまくるSTG的な快感も存分に味わうことができる。



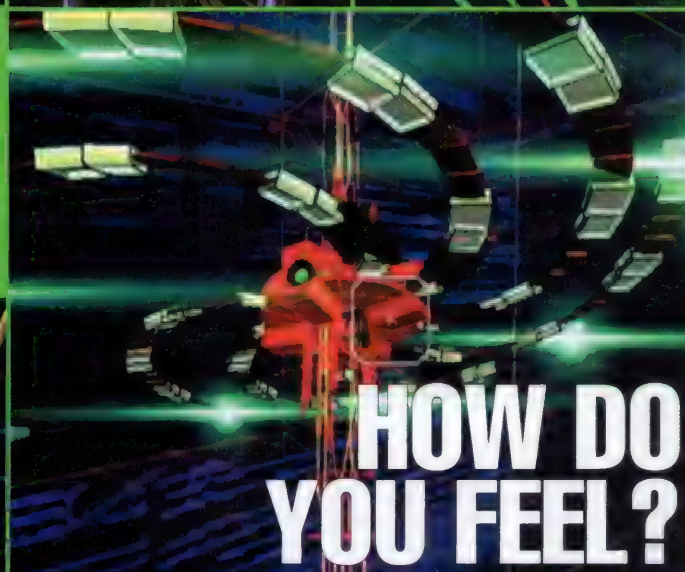




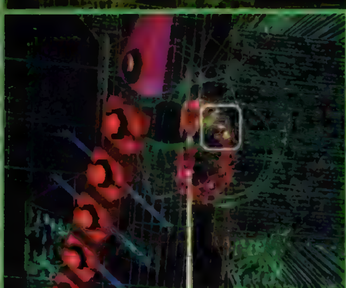
自分なりの『Rez』を生み出せ！

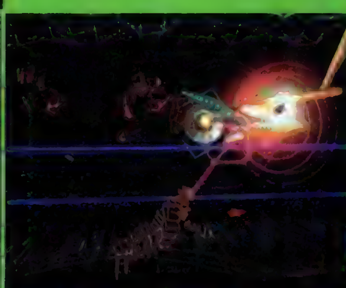


例えば、複数のエネミーを個別に破壊した場合と、まとめてロックオンしてから破壊した場合では、音や光の生まれ方も変わってくる。どのようにエネミーを撃ち、どんな音楽と映像を作り出すのか。それはプレイヤーのプレイしだいなのだ。



HOW DO YOU FEEL?





最後に、PS市場へ参入することについての感想を聞いてみた。
「PSユーザーに対しては、すごくいいイメージを抱いてますよ。つまんないことは徹底的に無視されそうけど、おもしろいことをやったらすごくいい反応をしてくれる気がして。だから、『Rez』にはハマってくれるんじゃないかと期待してます」

トランス感覚あふれるゲーム体験



ステージを進んでいくとエネミーが間断なく現れるようになるので、飛来する敵と光も目まぐるしいものになる。まるで脳をマヒさせるような激しさから、今までのゲームにはなかった「ハイ」な感覚を覚えることになるだろう。



※ここで紹介している水口哲也氏インタビューの全文が、電撃オンライン（URL http://www.dengekionline.com）に掲載されています。『Rez』の世界観をより深く知りたい人はチェック！



幻想的育成RPG 待望の新情報！

今回は、主人公カフーのライバルと進化した聖魔（モンスター）育成システムの詳細、Vol.177で募集したぬり絵コンテストの結果発表をお届けするぞ！

たままゆものがたり

玉繭物語2 ～滅びの蟲～

PS2 RPG	玉繭物語2 ～滅びの蟲～	8 30
	▶元気	▶¥6,800
	▶MC2（KB数未定） 携帯電話接続ケーブル対応	

新事実 その1 4つのダンジョンに4組のライバルたち

魔攻衆（カルマハンター）ライセンス試験の途中、謎の繭に触れたことで呪われてしまったカフー。呪いを解くためには、火・風・地・水の森（ダンジョン）にあるオーブ（宝珠）が必要なのだ。だが、それぞれの森には、それぞれの



◀立ちふさがるライバル・スイーツナイツ

火 ナム ―プライド高き遊牧民族の少年

辺境に住む遊牧民族、ホラボラの少年。勇猛果敢であった先祖の血に強いあこがれを持っており、そのプライドを賭けて





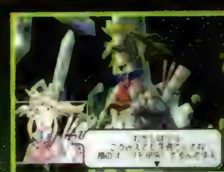


れてまでも「強さ」に伝説の老・ウーとの戦いに、カフーも巻き込まれてし

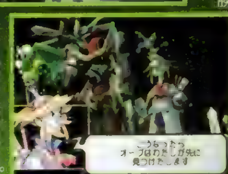
風 ジル ―オーブを研究する考古学者

たわら、魔攻衆の仕事をする考古学者。とくにオーブと聖魔の研究にはすべてを捧げている。性格は温厚で、紳士的。





◀腕力よりも、知力で勝負するタイプのようだ。



▲ジルは呪いに興味を持って、カフーに付きまとうことに。

地 スイーツナイツ ―4人組のアイドル魔攻衆!?

前作にも登場した聖霊キキナクがプロデュースする、女性魔攻衆グループ。一部に熱狂的なファンを持つといわれているが、現在は存続の危機を迎えている!?





◀それぞれが魔攻陣の火風地水の各面を担当。だが、お世辞にもチームワークは、あまりよくないようだ。



▶4人は、それぞれ考えも性格も個性的だ。

水 キュア ―人間になることを願う半人半聖魔





▶偏見を持たないカフーは、キュアの最初の友だちになる。



新事実その2 聖魔育成システムが大進化をとげた！

前作で聖魔を誕生させるためには、[illegible]ご主魔を[illegible]モーイナーギ人（ゲーム中ではヒロインのマーブ）が[illegible]戦士を合成……という手間を必要としたが『玉繭2』では、そのプロセスを一新！ 下で、その流れを順を追って解説していこう。

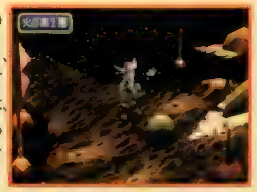


聖魔育成の流れ

STEP 1 タマゴの入手

森で聖魔のタマゴを拾おう

『2』では、聖魔は戦闘によってではなく、森に落ちている「聖魔のタマゴ」を拾ってくることで入手するのだ。拾ったタマゴは、魔攻衆たちの本拠地・ケムエル神殿にある「生命の間」というところで孵化（ふか）させて、自分の魔攻陣に配置するのだ。



◀タマゴは、オニカズラと呼ばれる聖魔の巣のようなところに落ちている。

STEP 2 カルマの封印

カルマとの戦闘に勝利せよ

次は聖魔合成に必要な「カルマ」と呼ばれる特殊な聖魔を封印する。これは前作の封印から浄化の手順と似ており、オニカズラの中にいるカルマを倒し、生命の間で浄化すればOKだ。カルマは、より強い聖魔を生み出すための「タネ聖魔」となる。



◀カルマは魔攻衆に擬態しているので、話しかけるまで正体がわからないのだ。

STEP 3 聖魔の配合

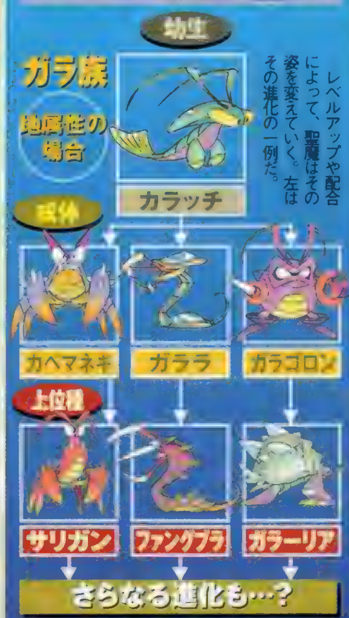
聖魔同士をかけ合わせて進化

自分の聖魔がある程度レベルアップすると「生命の間」での配合が可能になる。この配合では、タネ聖魔との組み合わせ方しだいで、さまざまな特殊能力を身に付けることができるのだ。配合が完了すると、聖魔はふたたびタマゴの状態に戻るぞ。



◀1つの属性を強化するか、複数の属性を使えるようにするかが悩みどころだ。

聖魔進化の一例



レベルアップや配合によって、聖魔はその姿を変えていく。左はその進化の一例だ。

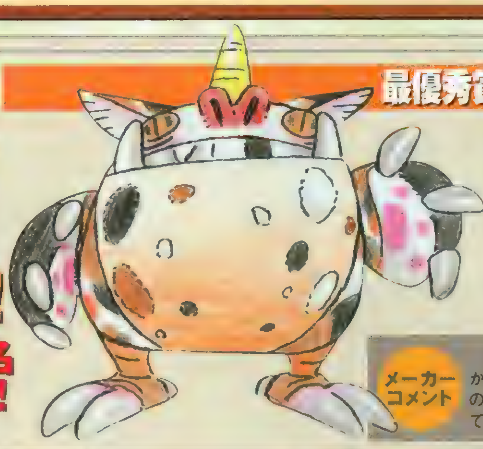
聖魔ぬり絵コンテスト

ついに結果発表!!

ゲームに登場する2名のデザインが決定だ！

今回のコンテストは力作が多数寄せられたため、急遽最優秀賞のワクを2名に拡大！ また編集部が選んだ優秀作10作品のうち、代表して3名の作品を掲載。みんなおめでとう！

最優秀賞（三毛猫ルッチ）

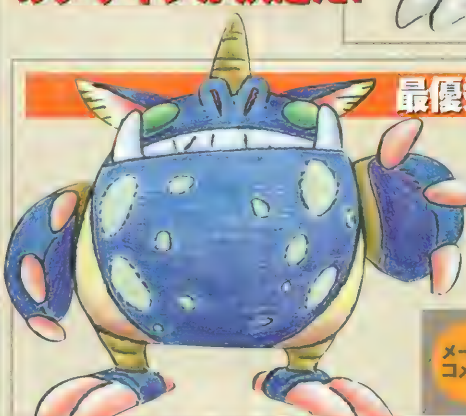


山口県 伊藤真由美さん

★副賞★ 『玉繭物語2』ソフト、豪華『玉繭』グッズ

メーカーコメント たくさんの応募のあった作品のなかで、最もユニークでした。ぬり絵の枠にとらわれず、のびのびと描いている点に好感が持てました。

最優秀賞（テラ・ルッチ）



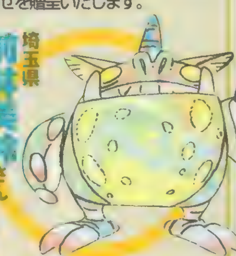
大阪府 芝本 昌さん

★副賞★ 『玉繭物語2』ソフト、豪華『玉繭』グッズ

メーカーコメント ルッチは、火／風／地の属性色は設定にあるのですが、水はなかったんです。そこで、ブルー系で1番美しかった、この作品を選びました。

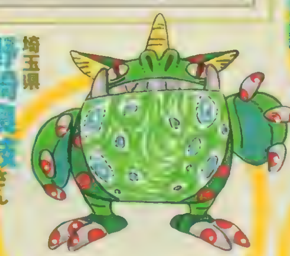
電撃賞

★副賞★ 電撃賞の10名には『玉繭物語2』ソフトのほか電撃グッズの詰め合わせを贈呈いたします。



埼玉県 前林美鈴さん

▲マーブル模様のおしゃれな配色にほれました（編集部）。



埼玉県 野崎良枝さん

▲おなかの模様、両生類的な配色がとても個性的です（編集部）。



▶おなかや手の黄色い模様が独創的です。目立ちました（編集部）。

三重県 福 充俊さん

電撃賞受賞残り7名の方：東京都　悠河利月さん、東京都　岡本洋子さん、埼玉県　石垣義孝さん、東京都　森川瑞穂さん、北海道　藤田ゆかりさん、愛媛県　関谷千夏さん、徳島県　PN・きょんちゃにさん　以上おめでとうございます。





スケボーの楽しさを味わいつくすために！　全米のスポーツファンに愛されるESPNスポーツチャンネル主催の「X Games」と街頭で、トップアスリートたちの技がさく裂する！

STREET（街頭）⇄FIELD（競技場）
スケボーの楽しさをこの一本に凝縮!!

X Games skateboarding（仮）

PS2	SPG	ESPN X Games skateboarding	9 20	▶コナミ ▶¥6,800 ▶MC2（50KB）

ON THE FIELD

X Games Mode

ESPN主催のスポーツイベントを忠実に再現
競技スポーツのスケボーを熱く戦い抜く!!

PARK&VERTの2つのステージでポイントを競え!!

全米のスポーツファンが注目するイベント「X Games」を舞台に、8人のプロスケーターがメダルを目指してしのぎをけずるモード。実際のスポーツ中継そのままの演出のなかで、「競技」としてのスケボーを味わいつくすことができる。



▲プレイできるのは「パーク」と「バート」の2種類。「パーク」ではさまざまな仕掛けが用意されたステージに挑む。

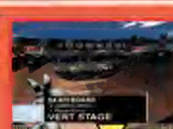


▼「バート」ではハーフパイプを利用したダイナミックな技を連発。テレビ中継そのままのアングルで技を見られる。

VERT バート

ハーフパイプを使って華麗なトリックを決めろ

ハーフパイプを使ってエア&グラインドトリックを競う。異なるトリックを数多く決めることが重要。高低差を生かしたダイナミックな技が決められる。



◀高さを利用して一気に下降。



▶スピードを生かして大技を決める



▲勇気と冷静な判断力を武器に、ライバルたちに差をつけよう。

PARK パーク

広いステージに用意された仕掛けをフルに活用!!

[illegible]ジ内に用意されたさまざま仕掛けを利用して、技を競う。ステージを広く使い、いかに自分のオリジナリティを発揮できるかが勝負のカギ。いわば芸術としてのスケートボーディング力が試される。自分の持ちうる技をフルに活用して観客をうならせよう。





▶ハンドレール上をスライドする技。



▲競技は全3回行える。ライバルたちの成績を見て、一発逆転のスーパートリックを試すなどの駆け引きも見どころ。

SCORE VS 2人対戦

やはり2人対戦もアツイ

「SCORE VS」モードでは[illegible]分割しての2人対[illegible]。テレビ[illegible]を再現したこのモードならではの[illegible]った激しくアツイ技の競い合いが楽しめるのだ。



▲リアルタイムで、意地を張り合うようにトリックを競い合うことができる。

ここに注目!! ギア(用具)のセッティングは自由自在

このゲームで本格的なのはスケボー競技部分だけではない。実際のスケボーと同様に、自分のボードを作り上げていく楽しみも充実しているのだ。競技に勝つことで、いろいろなデザインのデッキ（スケボーの板の部分）を入手できたり、いろいろな特徴を持った部品をそろえるなど、外見的なデザインはもちろん、テクニック重視にするか、スピード重視にするかなどのセッティングも自在に選べるのだ。特にセッティングは即、競技の成績に関わる重要な要素だぞ。



◀外見をキメるのは常識。いかに「勝てる」セッティングを探すのかも楽しみの1つ。



▲部品のそろえ方1つでボード性能が変化する。

▼自分の能力を生かすセッティングを探そう。



知って得する スケボー用語の基礎知識

ここでは上のセッティングを理解するための基礎知識を公開。本作がどれだけこだわっているかを確認してみよう。
●DECK…スケボーの板の部分。プレイを進めることでいろいろなデザインのものを入手できるようになる。
●WHEEL…車輪。いろいろな色を選べる。
●TRUCK…車輪を支える金具。主に[illegible]能に関係する。
●BEARING…車輪の回転をなめらかにする金具部品。
●Ollie…ジャンプ性能。ボードの後ろを蹴ってジャンプすること。[illegible]ノーリー：ボードのノーズを蹴ってジャンプすること。
●TRICK…技のこと。複数つなげる技をコンボトリックという。



◀ハードなコースもセッティングしだいで[illegible]

ここに注目!! 現役一流プロスケーターが勢ぞろいで監修

本作には現役の一流プロが登場するだけでなく、監修にも参加している。なかでもチャドはストリートの楽しみに重点をおいて制作スタッフにアドバイスをしたり、ボブは競技場以外でも、自分のキャラにプロテクターを着けさせるなどのこだわりを見せている。



◀各選手の外見はもちろんのこと、トリックを決めるときのクセまでも再現している。



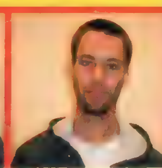
ボブ・バーンクイスト
バートの現世界チャンプ。数多くの秘技を持っている。



カルロス・デ・アンドラデ
ストリート界の風雲児。技術力が自慢のブラジル人。



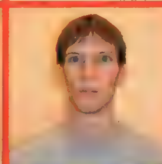
チャド・フェルナンデス
最も尊敬を集めるスケーター。ハンドレールの技術で有名。



クリス・セン
誰も考えつかない技を創造するストリート界の王者。



コリン・マッケイ
長い間、スケートの代名詞といわれてきた名選手。



ケリー・ゲッツ
大会では新参者だが、実力は折り紙付き。現在世界ランク2位。



リンカーン・ウエダ
ハイ・エアーをやらせれば世界一の日系ブラジル人。



リック・マクランク
トリックマスターと呼ばれる芸術的スケーター。

Arcade Mode

ON THE STREET

町中に作り上げられたさまざまなコース
ストリートを縦横無尽に駆け抜けろ

STREETにスケボーの原点を見る！

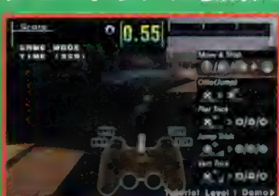
ステージごとに設定されたライセンスを取得していくことで、いろいろなステージが増えていくオリジナルモード。ステージにはロサンゼルスの実際の街頭などがあり、街頭から生まれた、「ストリート」スポーツとしてのスケボーの楽しみをじっくりと満喫することができる。



▲ライセンスをゲットすれば、実際の町を観光気分で滑走できる。

PRACTICE MODE プラクティスモード

チュートリアル要素も超充実

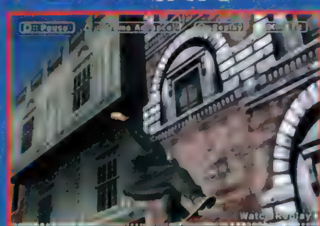


▲プロのダイナミックなトリックの数々が簡単に覚えられるのだ。

スケボーを知らなくても即ゲームを楽しめる練習モードを搭載。複雑なコマンドが必要なトリックでも、ゲームを始めてすぐに、無理なく覚えられるようになっているぞ。

ライセンス獲得でプレイできるステージが増える

レンガ調の旧市街!?



▲レンガのような町並みのステージ。ライセンス獲得にはコンボを決めるほか、ターゲット[illegible]など多種多様。



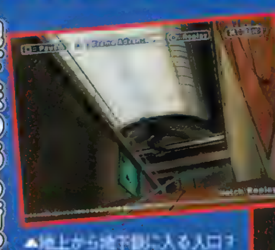
▼「街を征服する」というストリートならではの楽しみ方ができる。



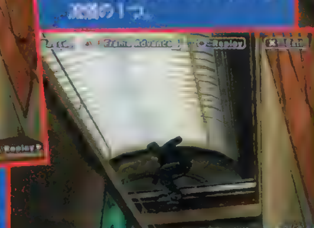
▲もちろん街にあるすべてのものをトリックに利用していけるぞ。

プロスケーターにかかれば街はどこでもステージとなる!!

地下鉄のある街!?



▲地上から地下鉄に入る入口？ハンドレールなどのトリックはもともとストリートで生まれた。



▼街のいろいろな障害物をそのままに楽しむのがストリートの醍醐の1つ。



▲どんな場所でも滑れるのがスケボーの大きな魅力なのである。

CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001



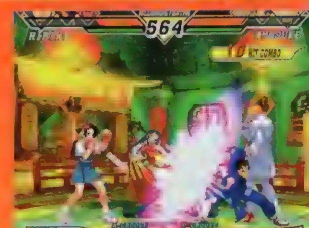
CAPCOM&SNK、2大対戦格闘ゲームメーカーの総勢44キャラクターたちによる夢の競演。今回は、予告どおり「サブシステム」の情報を公開する。

PS2 FTG
CAPCOM VS. SNK 2
MILLIONAIRE FIGHTING 2001

9月予定
▶カプコン
▶価格未定
▶MC2（KB数未定）2人プレイ可

夢の対戦格闘アクション『カプエス2』の底知れない魅力に肉迫する！

PS2における、初の本格的な2D対戦格闘ゲームとなる『CAPCOM VS. SNK 2（以下、カプエス2）』。総勢44キャラにもおよぶ両社ヒーローたちの参戦や、6種類に増えたGROOVE（※1）&プレイヤーが変更可能になったRATIO（※2）など、システム面も大きく進化！ より多彩な戦いが楽しめる、新時代の対戦ツールとして期待特大の作品なのだ。



▲ゲームの枠、メーカーの枠を超え、ヒーローたちがここに集結！ 新たなる戦いの幕が今、上がる！



対戦をアツくする10のサブシステム

『カプエス2』では、移動や回避の手段となるサブシステムが10種類に増加。各GROOVEは、ブロッキングなどの特徴的なシステムに加え、これらサブシステムのいくつかが使用可能になっているのだ（組み合わせは下の表を参照）。

ダッシュ
DASH



ラン
RUN



時間差起き上がり
TACTICAL RECOVERY



ダウン回避
SAFE FALL



回り込み
ROLLING



避け
DODGE



小ジャンプ
SMALL JUMP



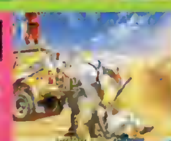
空中ガード
AIR GUARD



ガードキャンセル攻撃
COUNTER ATTACK



ガードキャンセル移動
COUNTER MOVEMENT



GROOVE別使用可能サブシステム一覧表

GROOVE ＼ サブシステム	ダッシュ	ラン	時間差起き上がり	ダウン回避	回り込み	避け	小ジャンプ	空中ガード	ガードキャンセル攻撃	ガードキャンセル移動
C-GROOVE	可能	—	可能	—	可能	—	—	可能	可能	—
A-GROOVE	可能	—	—	可能	可能	—	—	—	可能	—
P-GROOVE	可能	—	可能	—	—	—	可能	—	—	—
S-GROOVE	—	可能	可能	—	—	可能	可能	—	可能	—
N-GROOVE	—	可能	—	可能	可能	—	可能	—	可能	可能
K-GROOVE	—	可能	—	可能	—	—	可能	—	—	—

用語解説

※1：GROOVEは、前作からの特徴の1つ。プレイヤーの好みで、CAPCOM、SNKのどちらかの〝ノリ〟に近いシステムを選ぶことができた。
※2：RATIOとは、攻撃力や防御力などのキャラの〝強さ〟のこと。前作では各キャラごとに固定されており（1～4の4段階）、合計が4になるようにチームを組んだ。
※3：各GROOVEごとに、画面下のGROOVEゲージの種類も違う。攻撃をヒットorガードさせるとたまるC-GROOVE（スーパーコンボレベルゲージ）や【右ページへ】

6種類のGROOVEの特性を再Check!

両社の歴代ゲームの特徴的なシステムをフィーチャーしたC／A／P／S／N／Kの6種類のGROOVE（※3）。ここでは、前回の記事を見逃した人のために、それぞれのGROOVEがいったいどんな性能を持っているのか、もう1度確認するぞ。来たるべき発売日に向け、左ページのサブシステムとあわせて、自分のプレイスタイルに最適なGROOVEをひと足早く探しておこう。これこそ、正しいファンの姿といえる……かも!?

C-GROOVE 汎用性の高いスタンダードタイプ

スーパーコンボレベルゲージシステム



前作のCAPCOM-GROOVEと、ほぼ同性能。GROOVEゲージ（攻撃をヒットorガードさせることで増える）が3段階のレベルに分けられ、コマンド入力のボタンによって発動するレベルを決められるのが特徴。『ストZERO』に近いプレイ感覚を持つ。

▼今回、キャラごとに性能の違いは？





▲一気にレベル3スパコンで決めるか、次ラウンドに持ち越すか？

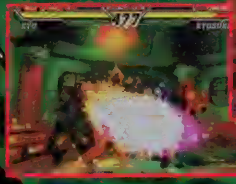
S-GROOVE KO直前の猛ラッシュがウリ

エキストラゲージシステム



前作のSNK-GROOVEとほとんど同じ性能を持つGROOVE。自発的にGROOVEゲージを増やすことが可能な、パワーためが最大の特徴である。また、体力が赤ゲージになると、いつでも超必殺技が使用可能になるので（＋パワーMAXだとMAX超必殺技）、瀕死状態からの反撃が強力なGROOVEだ。

▼超必殺技を使う機会が、一番多いGROOVEだろう。





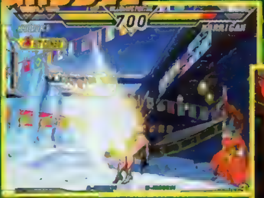
▲避けによって、より「KOF」っぽく。

A-GROOVE 無限の可能性を秘めたオリコンで攻めろ

オリジナルコンボゲージシステム



『ストZERO2』以降のシリーズに採用された、オリコンが使用可能なGROOVE。オリコン発動中は、すべての通常技、必殺技のスキが激減するため、連発することもできる。お手軽からマニアックなものまで、無限の可能性を秘めた連続技システムだ。



▼必殺技を連発するだけでも十分イケる。



▲オリコン中、1度だけならスパコン（レベル1相当）が使用可能。

N-GROOVE 多彩な動きでフレキシブルに戦おう

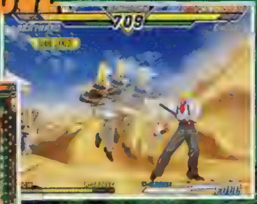
アドバンスドパワーゲージシステム



『KOF'96』以降のシリーズに近い操作感覚を持つ。攻撃をヒットorガードさせることで増加するGROOVEゲージを、3つまでストックすることが可能。また、その1つを消費して、超必殺技の使用やMAX発動（この状態で超必殺技を使うとMAX版に）もできる。

▼MAX発動をするタイミングが重要？





▲移動&反撃系サブシステムの多彩さが特徴。

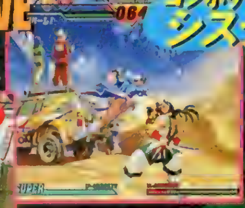
P-GROOVE ブロッキングで防御から一転して攻撃へ!

スーパーコンボゲージシステム



『スト皿』の特徴である、ブロッキングが使えるGROOVE。ブロッキングは、攻撃をガードする直前に✚キーを前に入れることで可能な特殊なガードだ。また、GROOVEゲージがたまると、レベル3相当のスパコンが使えるぞ。

▼リスクは高いが、成功後は先に行動可能だ。





▲防御面だけではなく、アクティブな攻めも展開できる小ジャンプも完備している!

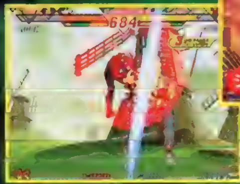
K-GROOVE 怒り爆発で一気に逆転を狙え!

怒りゲージシステム



『サムスピ』、『餓狼』の複合GROOVE。削りダメージ無効＋体力回復効果のあるジャストディフェンス（ヒットする瞬間に攻撃をガード）が使用可能。また、GROOVEゲージがMAXになると、1度だけ超必殺技（MAX相当）が使える。

▼GROOVEゲージは、ダメージを受けることでたまる。





▲地上だけでなく、空中でもジャストディフェンスが可能。

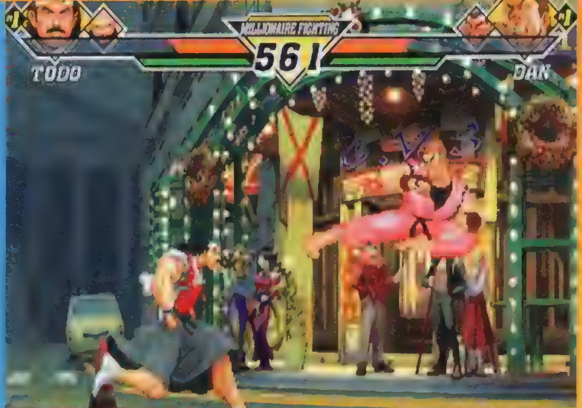
衝撃の事実が続々判明!!



▼発表されたキャラ以外にも、使えるキャラはいるのか!?



6月に大阪と東京で行われた、アーケード版のテストプレイも大盛況だった『カプエス2』。このときは、一部のGROOVEが持つ強力な戦法なども話題になったが、現在さらなるバランスの調整が行われている。発売のあかつきには、さらに完成度を増した『カプエス2』が楽しめることだろう。今後も『カプエス2』の情報から目が離せない！



用語解説 【左ページ※3より】ダメージを受けるとたまるK-GROOVE（怒りゲージ）など、各GROOVEごとに見た目やたまり方が違うのだ。

次回も驚きの新情報が!?

不朽の名作STG最新作がPSに降臨!



今から15年も前に発売され、STG史に名を残す傑作としてファンの多い『ザナック』。その続編が大幅にパワーアップしてPSに登場する! 今回は最新情報をもとに、新旧『ザナック』を徹底比較していくぞ!!

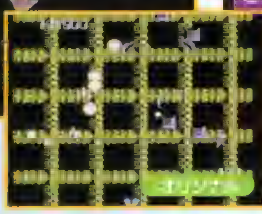
PS STG	ZANAC×ZANAC (ザナック×ザナック)	秋予定 ▶コンパイル ▶価格未定 ▶対応周辺機器未定

『ザナック』から『ザナックネオ』へSTGは進化する!!

1986年にFCで発売され、絶妙なバランスと高速スクロールやサブウェポンなど話題となった『ザナック』。そしてPSにプラットホームを移し、さまざまな新要素がプラスされた『ザナックネオ』。本作は、この2本を収録しての発売になる。今回は、旧『ザナック』と『ザナックネオ』を比較しながら、そのゲーム性に迫ってみよう!



▲「連爆」など、新システムを満載した『ネオ』に注目!



▶もちろんFC版は完全移植! 往年のファンには感涙ものだ。

新兵器"チャージショット"を解説!

「ネオ」で新たに採用された「チャージショット」システム。これは、時間の経過とともに画面左下のゲージがたまっていき、ゲージが満タンになるとチャージショットが1発撃てるというもの。威力が非常に大きいものの、連射ができない。したがってどこでチャージショットを使うかという戦略が要求されるのだ。



これがチャージショットゲージ

▲発射すると攻撃判定のある爆発が広がる。ゲージは最大7本分までためることが可能。

FC版 PS版新作

徹底検証 オリジナル版から『ザナックネオ』に受け継がれた『ザナック』の持ち味とは?

FC版(オリジナル)と『ネオ』を比較し、いかにSTGとしてアツいかを探る!!

POINT1 敵がザナック!

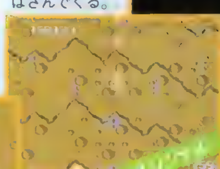
独特のデザインとあのいやらしい行動パターンは健在!

敵のデザインは、オリジナルのものを踏襲したものが多い。さらに、敵の動きも画面の左右から迫せまってくるものや、弧を描くように動くものなどオリジナルと非常に似ている。かなり苦しめられそうだ。

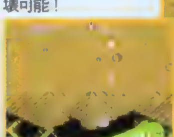


▶左右から飛んでくる左下の写真の敵は、『ネオ』でも健在。

▼自機と横軸が合うと左右からはさんでくる。



▼敵の細長い弾は破壊可能!





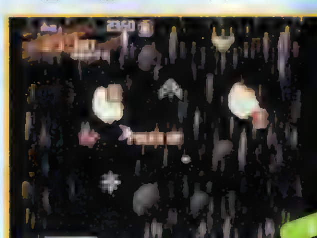
▶ボスのデザインは"核"を中心とした独特なものだ。

POINT2 高速スクロールがザナック!

背景もかすむ勢い!

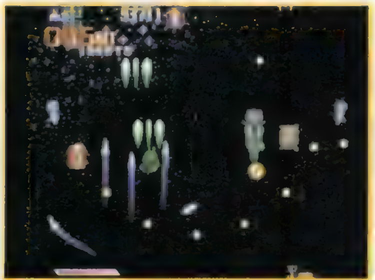
オリジナルが発売された当時、話題を呼んだのがこの高速スクロール。ここまで速いと酔っちゃいそう!?

▶背景のディテールが見えなくなるほど速い!



初公開!! 『ザナックネオ』の自機はこの3種類!!

オリジナル版の自機は1種類だったが、『ネオ』では3種類の機体から自機を選択することが可能だ。移動スピードと火力はもちろん、サブウェポンの種類も機体ごとに違うのだ。自機の特徴をふまえた戦略性の高いプレイを楽しめるぞ。



▲自分の好みに合わせて機体を選べるのがうれしい。キミならどれを選ぶ？

3機中、最もスピードと火力のバランスがとれている機体。どんな場面でも対応できる性能を備えており、初心者向けの機体といえるだろう。

スピードと火力のバランスで勝負!

SCAR-FACE



▲バランスのよい性能と、使いやすいサブウェポンの多さが魅力。





3種類の自機を使いこなし正体不明の敵を打ち破れ!!

No.1のスピードを誇る!

KNIFE-EDGE



▲移動がとにかく速い！ 動きすぎて敵の弾に当たるなんてことも…。

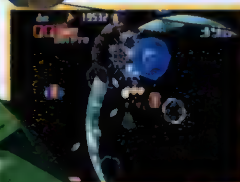
最速の移動スピードをもつ機体。素早い動きで、敵を次々と撃破したいという人には向いているだろう。その反面、自機のスピードに振り回されてしまう危険性も高い。



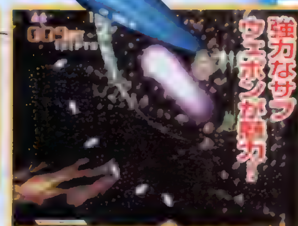
移動スピードは一番遅いが、最高の火力を誇る。大火力で敵を破壊するようなプレイが好きな人にうってつけの機体といえる。

圧倒的な火力で敵を粉砕!

HAMMER-DUKE



▲移動スピードの遅さは、武器の威力でカバー！



▲強力だが、使用中はさらに移動速度が低下するサブウェポンも。

▶特徴的なサブウェポンが多いので、使いこなすのは難しい。



POINT3

サブウェポンがザナック!

数字の"プレート"を取り続けサブウェポンを強化!!

8種類あるサブウェポン（以下：SW）は、0～7の数字が刻まれたプレートを取ることで、切り替えることが可能。さらに、同じ数字のプレートを取り続けることでパワーアップするため、状況に応じたSWの使い分けがアツいぞ！

これが問題の"プレート"だ

プレートはステージの決まった場所で、画面上から運ばれてくる。1度撃つとプレートが放出され、それを取ることでSWを変更または強化することができるのだ。

オリジナル



ネオ



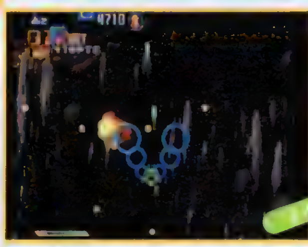


▲SCAR－FACEの1番は、敵を貫通するビームが前方に飛んでいく。

機体により異なるサブウェポンが存在する!



▶SWごとに性能がまったく違うので、当時はプレイヤーによって好みが分かれた。



▲HAMMER－DUKEの1番は2方向に発射。

POINT4

STGとしてのアツさがザナック!

"ボム"のないストイックなゲーム性

『ネオ』は現在のSTGの主流である"ボム"を採用していない。敵の猛攻を"弾よけ"だけでしのぐスリルと快感、『ネオ』をプレイすればそんなSTGの原点を感じられるはずだ。

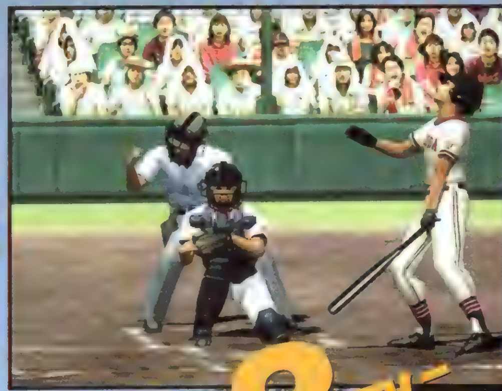
STG人気復活のカギをにぎる

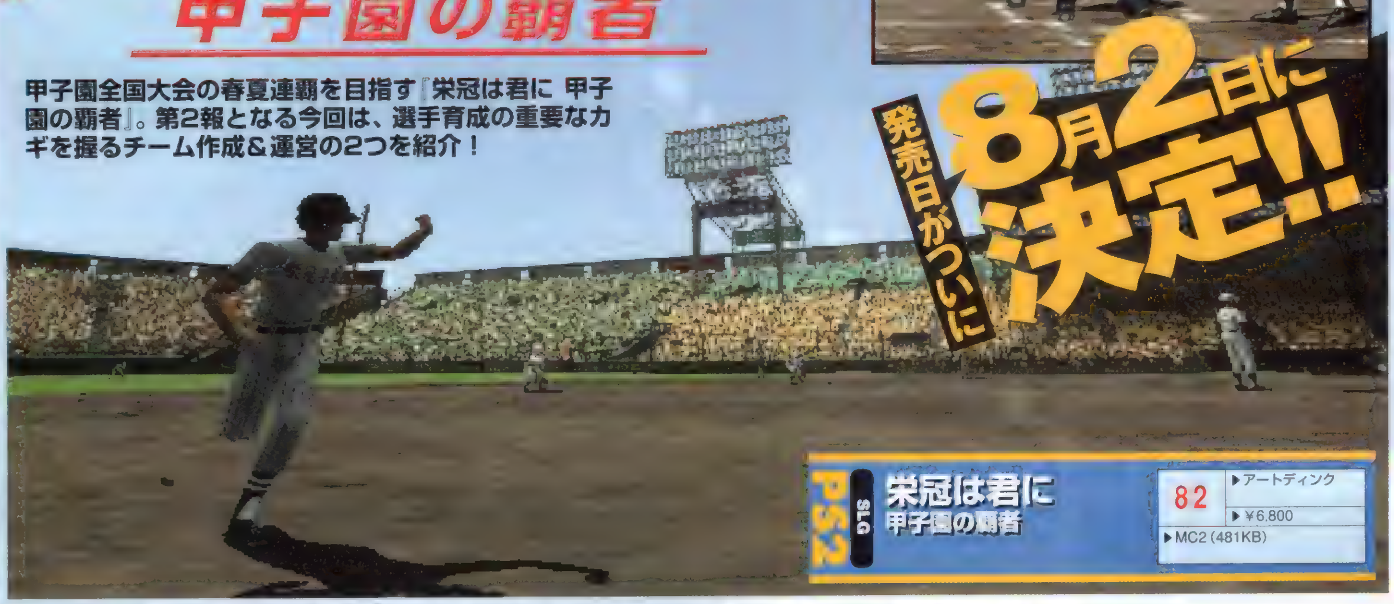


『ザナックネオ』に注目せよ!

栄冠は君に
甲子園の覇者

甲子園全国大会の春夏連覇を目指す『栄冠は君に 甲子園の覇者』。第2報となる今回は、選手育成の重要なカギを握るチーム作成&運営の2つを紹介！

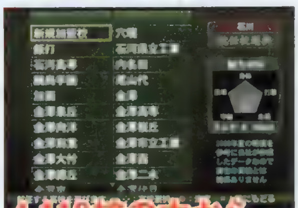




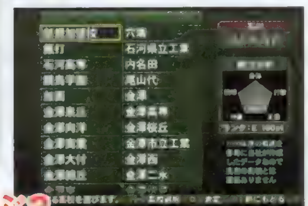
PS2 SLG 栄冠は君に 甲子園の覇者	82 ▶アートディンク ▶¥6,800 ▶MC2 (481KB)

注目の新情報を大公開!!
ゲーム全体の流れがいよいよ見えてきた！

全国4,119校の頂点を目指し、球児たちを育成していく高校野球SLG『栄冠は君に 甲子園の覇者』。２回目の紹介となる今回は、最新画像とともに、ゲーム開始時に行われるチーム作成と、選手育成に影響を与えるチーム運営の情報を中心にお届けしよう。



◀▼2000年度の甲子園大会や地区予選に参加した高校のデータが収録されているぞ。

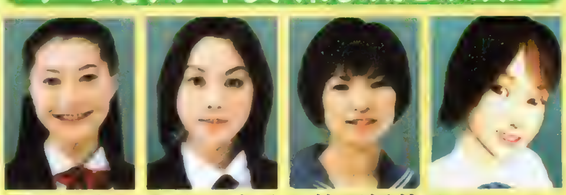


4,119校の中から
キミはどの学校を選ぶ？

Pick Up≫≫ 好みに合ったマネージャーが選べるぞ!

監督はサポートをしてくれるマネージャーを、全国100人の応募の中から選ばれた３人の女の子と、CGで描かれた女の子の計４人の中から選択できる。好みの娘を選び、球児たちとともに甲子園を目指そう！

チームをサポートしてくれるのはこの4人!!

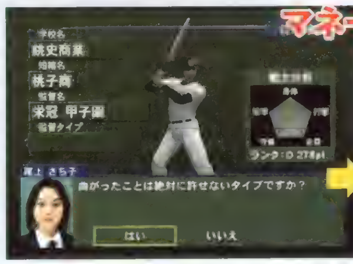


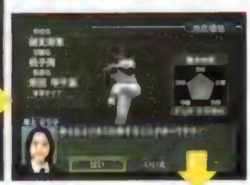
●志村綾子 ●尾上さち子 ●笹原好美 ●CGGirl

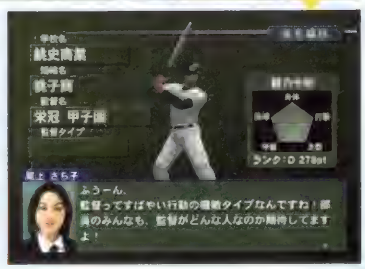
ゲームを始める前に
監督のタイプを決定しよう

学校の選択やユニフォームの設定など、チーム作成が終了するとマネージャーがいくつかの質問をしてくる。答えた内容によって、機敏、保守、柔軟、冷静、熱血、温厚の６種類の中から、監督のタイプが決定。各タイプごとに、オート監督モードで使用する作戦などが異なる。

マネージャーの質問に
答えることで…







▲▶マネージャーの質問に「はい」と「いいえ」で答えていくと、監督のタイプが決定する。なお、設定されたタイプが育成に影響することはないぞ。

6タイプの
監督に
分かれるぞ

夢は甲子園全国

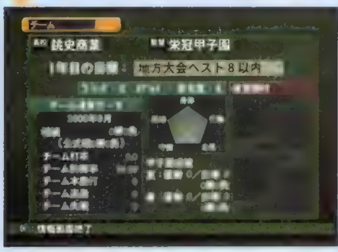
チームの運営に欠かせない 4つの項目を紹介!!

ここで紹介している4つの項目は、すべて選手の育成に関係するものばかり。発売前に、育成の基礎知識をしっかり頭にたたき込んでおこう！

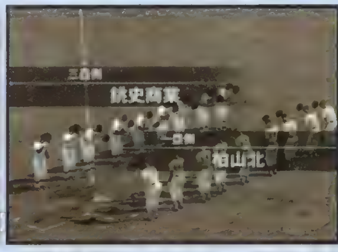


その1 チームにはそれぞれ目標が設定される

毎年、チームに設定される目標は、各学校の「ランク」によって内容が異なる。ランクの低いチームには、「地方大会緒戦突破」などの比較的ラクな目標が設定され、高いチームには、初年度から「甲子園ベスト8」といった難易度の高い目標が設定される。なお、各学校のランクは学校を選択するときに確認できるぞ。



▲設定された目標は、メインメニューの中にあるチーム情報で見ることができるぞ。

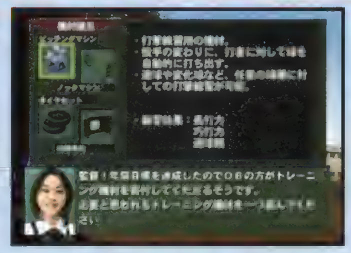


▲目標を達成するためにも、チームの育成と監督の采配を駆使して、大会を勝ち抜くのだ！

念願のチーム目標を達成すると…

OBがトレーニング機材をくれるぞ!!

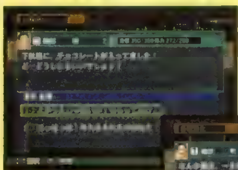
チームの目標を達成すると、卒業生から練習機材をもらうことができるイベントが発生する場合がある。入手できる機材はピッチングマシンやノックマシンなど、4種類の中から1つ。どの機材も練習効果を大幅にアップするものばかり。チーム全体のバランスを見て、弱点克服に役立つ機材を選ぶという手もあるぞ。

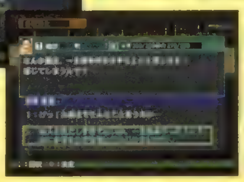


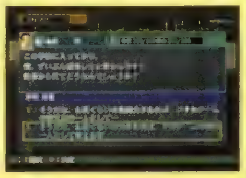
◀どんどん目標を達成し、4つの機材を手に入れよう。

思春期の彼らはさまざまな悩みを抱えている

部員の中には、練習方法やプライベートのことで悩みを抱え、精神的に不安定な選手がいる。面談で彼らの話を聞き、各部員の性格に合ったアドバイスを与えれば、悩みを解消することができるぞ。



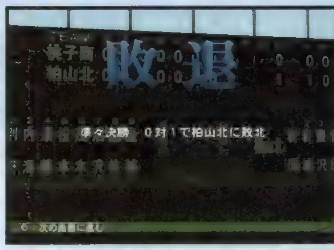




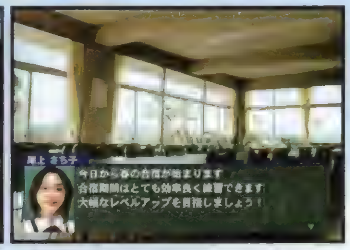
▲▶深刻な相談やちょっとふざけた相談など、彼らが抱えるさまざまな悩みを解消してあげよう。

その3 強化合宿で甲子園を目指せ！

大会の予選に負けて甲子園に出場できないと、次の大会に向けて強化合宿がスタートする。合宿は3月と8月の年2回行われ、短期間ながら普段の練習よりも部員の能力を大幅にアップさせる効果がある。普段の練習内容を見直して合宿専用のメニューを組めば、効率よく選手をレベルアップすることができるぞ。



▲地区大会での敗北は、甲子園への道が閉ざされたことを意味する……。



▲夏の選手権大会と春のセンバツの予選で負けてしまうと、強化合宿が始まる。

その2 チーム知名度が新入部員に影響する

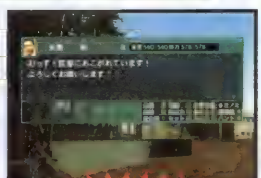
新学期になると新入部員が加わるが、弱小チームの場合は少数の部員しか集まらない。だが、チームを強化して知名度を高めれば、入部してくる部員数も多くなる。部員数が増えれば、素質のある選手が入る可能性もアップするぞ。



◀将来有望な選手が入ってくると、マネージャーが報告しにくるぞ。

▼レギュラークラスの能力を持った新入生が加われば、選手層も厚くなる。





将来有望な新入部員ゲット!!

その4 引退する3年生たちから“伝統”を引き継ぐ

夏の大会終了後、1、2年生は引退する3年生たちの練習成果を「伝統」という形で継承することになる。3年生が3年間の中で成長した部分を1、2年生に引き継ぐので、年数を重ねていけばいくほど、「打撃型」や「機動型」など、3年生の長所だったスタイルが強く現れていくようになっているのだ。

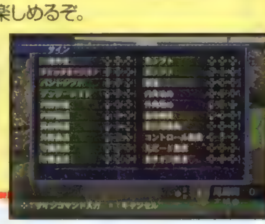


◀3年生が行っていた練習によって、継承する能力も変わるぞ。

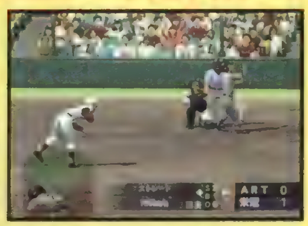
大会の春夏連覇!!

CHECK!! 白熱した2P対戦が熱い!!

プレイヤー同士の対戦では、試合中にコマンドを入力することで、サインを出すことができる。これにより、緊張感あふれる試合が楽しめるぞ。



▶対戦では各サインごとにコマンドが決められている。



▲打者と投手の心理戦など、実戦のような、熱い駆け引きを楽しむことができるぞ。

PS2 AVG

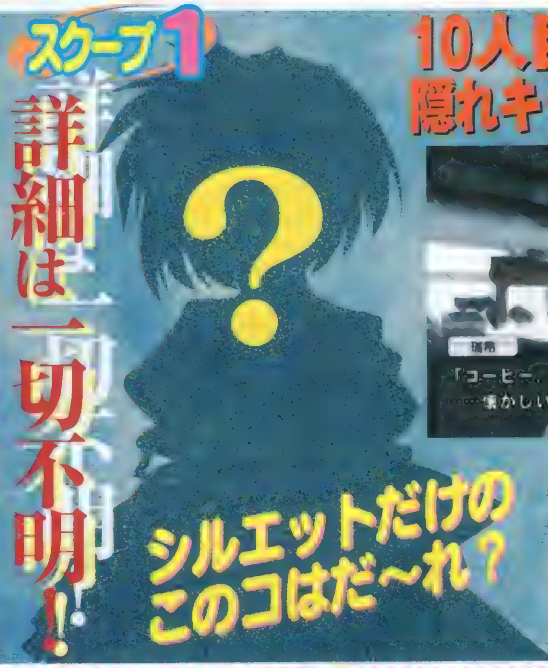
MissingBlue（ミッシングブルー）

7/26
▶トンキンハウス
▶¥6,800(※)
▶MC2(153KB)

いよいよ発売まで約2週間となった、期待のデジタルノベル「MissingBlue」。隠れキャラクターなどのスクープ情報を中心に、最新情報をバッチリお届けするぞ!!

発売直前 スクープ3連発!!

スクープ1 10人目のヒロイン登場か？ 隠れキャラクターの存在が明らかに!!





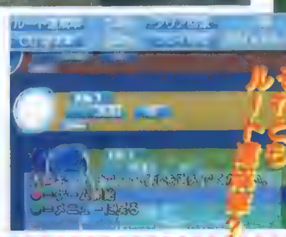
▶同じ学園の生徒である可能性も？ 誰かの友だちだったり？

ここにきて、隠れキャラがいることが発覚!! プロフィールや出現条件などすべてが謎に包まれているが、専用シナリオやエンディングまで用意されているという。10人目のヒロインか？

その出現のカギはIPS?



それとも ルート達成率!?



◀▲新システムの「IPS」やルート達成率が、出現のカギを握っている？

スクープ2 限定版同梱のトレカはすべて描き下ろし!!



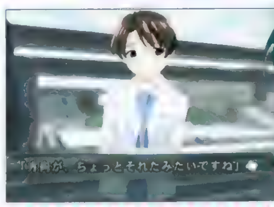
初回限定版に同梱される9枚のトレカのイラストは、すべてがキャラデザインの渡辺氏による描き下ろしであることが判明！ ヒロイン9人の新規イラストが楽しめるこのトレカ、ファンなら絶対手に入れたいよね!!

◀このイラストはすでに発表ずみのもの。トレカの絵柄は、これとは違う全身イラストになる。

スクープ3 やっぱりあった挿入歌!!

オープニングやエンディングだけでなく、ゲーム中にも歌が流れるらしい！ しかも、その歌い手は、すでにイメージソングを発表ずみの4人ではないらしいぞ。





▶誰が歌うのか、とても楽しみだよね。意外なキャラだったりするかも……？

独自の世界観にグイグイ引き込まれる謎に満ちたストーリー。そして、魅力的なヒロインたちとの恋愛が楽しめるこのゲーム。発売直前となる今回も、さらなる新情報をキャッチしたぞ！ まだまだ全貌をつかむことができない、その奥深さに期待せよ!!

まだまだ登場 新キャラクター！

またまた新キャラの存在が明らかに！ 今回紹介するのは、3人の男性サブキャラたち。なかでも田ノ中は出番も多く、要チェックだ。





通常版パッケージをチェック！



通常版のパッケージイラストを入手！ 初回限定版とはまた違った、落ち着いたイメージのものになっているぞ。

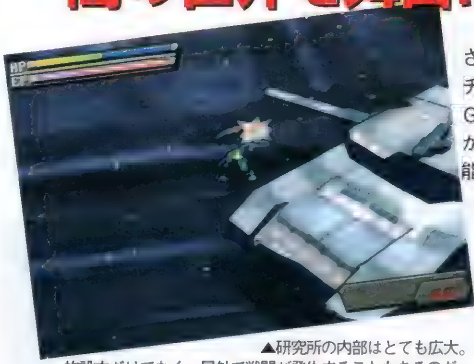
PS2 A・AVG

D.N.A. Dark Native Apostle

失われた記憶を求め、孤独な戦いを繰り広げるA・AVG。今回は主人公の特殊能力や敵の種類など、ゲームの基本的なシステムを紹介するぞ！

9/6	
▶ハドソン	
▶¥6,800	
▶MC2（KB数未定）	

闇の世界を舞台にした3D・ACTの続報をお届け!!

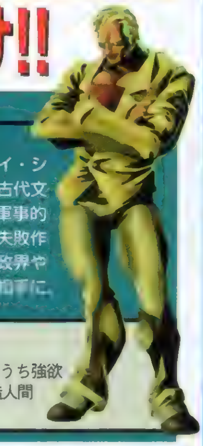


▲研究所の内部はとても広大。施設内だけでなく、屋外で戦闘が発生することもあるのだ。

右腕から無限に作り出される爆弾と、さまざまな特殊能力を生み出すバイオチップを駆使して戦っていくA・AVG。今回は、いよいよその全貌が明らかになってきた、主人公の秘められた能力を中心に紹介。迫力満点のバトルが繰り広げられる、ゲームの魅力に迫っていくぞ。また、主人公に襲いかかる数々の敵キャラや、物語に深く関わるであろう人物たちも公開。壮絶な戦いの幕が上がる日は、近い！

STORY ―ストーリー―

時は21世紀の後半。北欧の研究所で、謎の組織「ストレイ・シープ」による実験が行われていた。この研究所の地下には古代文明の遺跡が残されており、「ストレイ・シープ」はそこで軍事的な実験を行っていたのだ。その実験の犠牲となり、しかも失敗作として下水道へと破棄された男――それが主人公である。政界や犯罪組織にも大きな影響力を持つ「ストレイ・シープ」を相手に、男の孤独な戦いが始まった……



野望の塊―グリード

「ストレイ・シープ」の幹部で、7つの大罪のうち強欲（グリード）の名を持つ男。遺伝子工学による改造人間部隊を組織している。主人公を捨てた張本人。



ACTION 左腕のバイオチップを駆使せよ!!



チップをセット！

▲チップは全部で10種類。そのうち、最大で4種類までを同時にセットすることができるぞ。

主人公は左手にバイオチップを組み込むことによって、自分の能力の向上や、さまざまな特殊能力（爆弾の強化も可能）を使用できる。補助的な効果を持つ左手のチップと、敵を直接攻撃できる右手の爆弾を、フルに活用することが生存への近道なのだ。

記憶を求める失敗作―主人公

遺伝子改造によって怪物の遺伝子を植え付けられた実験体。だがその実験は失敗し、放置された。記憶を失って覚醒した彼は、復讐の念に燃え、戦場へと向かった…！

Check これがバイオチップを使った特殊能力だ！

チップの装着で使えるようになる特殊能力には、移動力を上げたり、武器のボムを強化したりするものなど、さまざまな種類が用意されている。今回は、そのなかでもとくに使用頻度が高くなりそうな、2種類の能力を紹介するぞ。もちろん、ほかにもさまざまな能力があるので、新しいチップを入手したら効果をチェックしよう。



ダッシュ―DASH

▲移動力が飛躍的に高まる能力。単なる移動手段ではなく、攻撃や回避など、あらゆる面で活用できる。



ボム―BOMB

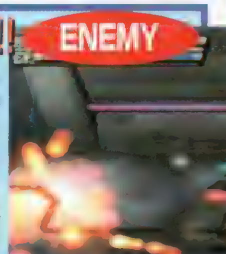
◀主人公の右腕から作られる爆弾も、特殊能力を付加することでさらに強力な武器へと進化する。用途に応じて使い分けていこう。



天才科学者―サリサ・スティングレイ

遺伝子組み換え研究の第一人者である、若き科学者。命よりも大事な妹・アリサを人質に取られてしまい、やむなく「ストレイ・シープ」の非人道的な研究に参加している。ゲーム中では、サリサが研究所内を探索する場面もあるようだが……？

多彩な敵の種類も明らかに!! ENEMY



▶敵と主人公による命のせめぎ合いが、本作の醍醐味。

ここでは、主人公の行く手を阻むさまざまな種類の敵を紹介するぞ。敵は主人公の行動に対して敏感に反応し、多彩な攻撃方法を駆使して主人公に襲いかかってくる。アリサのようにボス級の敵も出現し、激しい戦闘を繰り広げるぞ。

その1 グループ戦闘員



数種類の戦闘員が連携しながら攻撃してくる。遠距離と近距離を使い分けてくるので、敵の中でもやっかいな存在だ。持っている武器によって、その手ごわさも変わるぞ。

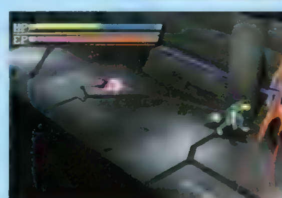
その2 SP





遠距離から拳銃を連射してくるSP。動きが速く、狙いをつけにくいので、苦戦はまぬがれないだろう。

その3 セキュリティガード



主人公を発見すると自動で追尾を開始し、射程距離の長いレーザーで攻撃してくる防衛用のロボット。このような、ロボット系の敵は研究所内のいたるところに配置されている。主人公にとって、大きな障害になるのは間違いないぞ。



美しき獣―アリサ・スティングレイ

グリードによって洗脳、改造されたサリサの妹。以前から姉に対して強いコンプレックスを抱いており、そこをグリードにつけこまれてしまった。命じられるまま、主人公の行く手を阻むことになる。そして、いずれはサリサとも……!?

PS2 ETC

タムタムパラダイス

8月予
▶グローバル・A・エンタテインメント
▶¥7,800（専用コントローラ同梱）
▶MC2（40KB）
2人プレイ可

タイコ型のコントローラを使う新感覚リズムアクションゲーム。
主人公・打天使ちゃんとなって世界中の人々をタイコで幸せにしてあげよう。

修業中の打天使ちゃんがタイコをたたいて世界を救うぞ!!



私とタイコの力で世界中を幸せにするの

タイコ型の専用コントローラをたたいて世界中の人を救うリズムゲーム。主人公の打天使ちゃんは人々を幸せにするため、不思議なタイコ「天使のタムタム」を持って旅をするのだ。「天使のタムタム」では世界中のいろいろなタイコの音を再現できるぞ。



◀世界中の人々が助けを求めているぞ。打天使ちゃんの力で助けよう。



▶人々の悩みもいろいろ。解決するために天使のタムタムをたたくのだ。

専用コントローラを使ってタイミングよくたたけ

専用コントローラを使うことによって、まるで本物のタイコをたたいているような感覚でプレイができる。コントローラはベルトを使って足に巻きつけるほか、専用マットに固定してプレイすることもできる。



◀足につけてノリノリでプレイ。でも、画面はちゃんと見ないとダメだぞ。



▶このように専用マットに固定してのプレイも可能。好きなやり方を選ぼう。



リズムゲームとミニゲームの2つがいっぺんに楽しめるぞ



STORY

打天使ちゃんは神様のいいつけで、世界中の困っている人を助ける修業に出かける。困った人を見つけては、不思議な打楽器「天使のタムタム」で人々を幸せにしていくのだ。演奏していると、イジワルな打悪魔(ダーク)ちゃんが打天使ちゃんのジャマをしてくるぞ。ジャマにも負けず人々を幸せにしよう。



リズムゲームと…

◀ストーリーモードでは、まずリズムゲーム。左のゲージに合わせてタイミングよくタイコをたたけ。たたき方は何種類もあるぞ。



ミニゲームを繰り返そう

▶途中でそのステージごとに用意されたミニゲームをプレイする。タイコ型コントローラの特徴をうまく生かしたミニゲームばかりだ。

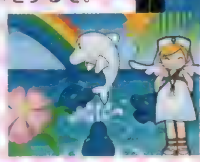


カリブ　仲間はずれの白イルカを助けよう

色が違うだけで仲間はずれになっている白イルカ。仲間を見返すために、競争をするぞ。







▲◀競争に勝てれば白イルカが仲間として受け入れられるぞ。

ミニゲーム　岩をよけて魚とハートをゲット

クリア条件は決められた数より、ハートをゲットすること。岩や仲間に当たると体力が減ってしまうので、魚で回復しよう。



◀決まった数以上のハートをゲットしよう。

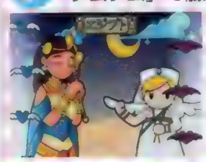


▶岩やイルカに当たるとスタミナが減るぞ。

エジプト　スフィンクスを作るためにお手伝い

エライ王様のためにスフィンクス作りをお手伝い。「天使のタムタム」で儀式を盛り上げる。







▲◀亡き王様のために立派なスフィンクスを作ってあげよう。

ミニゲーム　ヘビにかまれないように

迫ってくるヘビにかまれないように注意しよう。赤く点滅したらジャンプの合図だ。スタミナのゲージも要チェックだ。



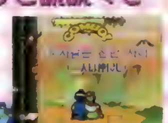
◀ヘビが赤く点滅したらジャンプで避けよう。



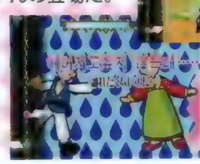
▶かまれてしまうと、タイムロスになるぞ。

韓国　愛し合う2人のためにひと肌脱ぐぞ

親のケンカで引き裂かれそうな、男と女。その仲を取り持つために打天使ちゃんの登場だ。



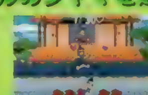




▲◀天使のタムタムを使い2人の恋を成功させてあげよう。

ミニゲーム　ライバルのジャマを避けろ

ライバルのジャマを避けつつ女の子のハートをゲットするんだ。ライバルのジャマはタイミングよくジャンプで避けよう。



◀左右に落ちてくるハートを取りつつ避けよう。



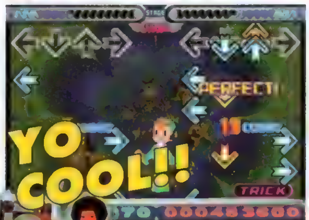
▶ライバルに当たるとハートを取られちゃうぞ。

PS ETC Dance Dance Revolution 5th MIX

『Dance Dance Revolution』(以下『DDR』)シリーズ最新作が早くも登場！
新曲、新モードを搭載し、アーケードを超える大ボリュームなのだ!!!

9月(予)
▶コナミ
▶¥5,980(予)
▶MC(1ブロック) 「DDR」専用コントローラ

話題のアーケード版『5th MIX』を再現…さらに!!





▲アーケードで人気稼動中の『5th MIX』が早くも家庭で楽しめるのだ。シリーズのファンにはたまらない！

画面下から流れてくる矢印に対応したボタンを、ノリノリな音楽に合わせてタイミングよく押していくダンスシミュレーション『DDR』。このシリーズは、1作目がアーケードに登場('98年9月)して以来、リズムゲームとして数々の注目を集めている作品だ。現在アーケードでは、人気曲を収録した最新作の『5th MIX』が好評稼動中(『6th MIX』の発売も予定されている)。そして、まさにその人気集中のシリーズ最新作が、PSへ移植されることが決定したのだ！ 今回はその移植にあたってプラスされるオリジナル要素から、おなじみのモードなど気になるトコロを紹介！



新曲を含め40曲以上を収録

▼PS版の曲セレクト画面では、緑色がデフォルト曲、黄色が隠し曲、そして青色がPS版オリジナル曲&先行曲と、色別にわかりやすく表示されるのだ。





▲プレイ画面のバックで踊るキャラクターを選択。キャラクターたちも、シリーズを重ねるごとに魅力的に！ 写真は、アリス(右)とバビロン(左)。

『5th MIX』の曲+新曲+先行収録曲まで！

このPS版は、アーケード版『5th MIX』を忠実に再現しているだけでなく、なんと新曲やシリーズ初のロングバージョンの曲も収録されている。さらにアーケードで稼動予定となっている『6th MIX』の曲も先行収録され、総曲数はなんと40以上の大ボリュームとなっているのだ！ ファンは曲も要チェック!!

おどるポンポコリン

▼ダンスコンピレーションアルバム「Dance mania」(東芝EMI)からのタイアップ曲も、もちろん収録。



祭 JAPAN

▲こちらは「Dance Maniax」からの曲。難易度はかなり高めで上級者向けの曲だ。



Let's Dancing!

ロマンスの神様

▶この新曲以外にも、『4th MIX PLUS』に収録されていた曲も健在！



CHECK IT!!!! 『5th MIX』オリジナル GALLERY MODE(ギャラリーモード)とは？

PS版オリジナルであるギャラリーモード。このモードでは、いままでの『DDR』シリーズの歴史的な写真素材などを見ることができる。写真はプレイした成績にあわせて入手可能。懐かしいキャラやグッズ、ゲームショップでしか見られなかったポップなど資料的価値のある貴重な写真が満載だ！



▲『DDR』ファンなら、思わずよだれが垂れるようなイカス資料が満載！



『DDR』の歴史がわかる！



▲見るだけでなく、これを通常プレイ画面のバック映像にすることも可能！

もちろんシリーズおなじみのモードも！

すでにPSで発売中の『DDR』シリーズにあるおなじみの家庭用モードも、もちろん搭載。プレイスタイル(シングル、バーサス、ダブル)の選択も従来通りだ。「DATA BANK」では、ユーザーから募集したイカスステップパターン(詳しくは欄外を参照)をダウンロードすることができるのだ。



▶プレイスタイル選択画面。ちなみに、ダブルプレイには専用コントローラが2つ必要。



▲ステップパターンのダウンロードの手順は「EXTRAMIX」と同じ。

ユーザーから募集したEDITDATAも収録！

今作には、コナミオフィシャルホームページ上で募集した、ユーザーオリジナルのエディットデータも収録している。企画応募概要の詳細はこちら→http://www.kcetokyo.com/bemani/ddr5/index.html

※本企画は6月20日の時点で応募をしめ切っています

PS2 AVG EVERBLUE（エバーブルー）

89
▶アリカ／カプコン
▶￥6,800
▶MC2（915KB）

青く輝く海を舞台に、伝説の財宝を求めて海中を探索する新感覚ダイビングゲーム！ 今回は、ゲームの見どころである海中探索を徹底解説！

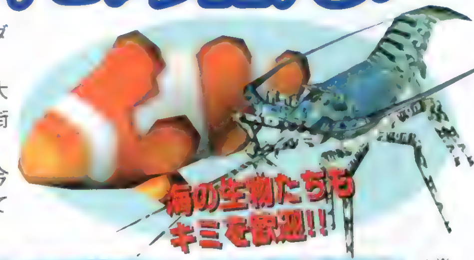
広大な海を自由に探検できるダイビングAVG！





◀ときには、海から陸に上がって情報を集めることも必要だ。

いまだ知られざる神秘が眠る「ダイダロス島」の海。プレイヤーは、この島に住むダイバーとなり、広大な海を探検していく。ゲームは、街で得た情報をもとに海中を探索し、お宝を発見することで進行する。今回は「海中探索」にスポットを当てて、その魅力を大紹介するぞ。



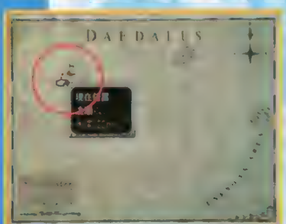
※「スロット」とは、マルチソナーにエレメントを装着する際に必要になるマルチソナー本体の空きスロット数を表します。

海中探索の3つのポイントをCHECK!

海中探索に関する3つの情報を公開。これらを押さえておけば、冒険がいっそう楽しくなること間違いなし！

POINT 1 ダイビングスポットを決める！

美しい海に浮かぶ孤島・ダイダロス島には、魅惑のダイビングスポットが無数に存在する。プレイヤーは、この中から自由に潜るポイントを決めて、探索することができるぞ。



◀マップ左上の、赤い旗が立っているところがダイダロス島だ

こんなダイビングスポットがキミの訪問を待っている！



浅瀬
島の港から直接潜ることができる海域。[illegible]



カラスのクチバシ
[illegible]

POINT 2 計器類の見方は？

HPが残り少ないなどのトラブルは、画面左上を見れば一目瞭然！ ここでは、計器の見方を解説する。

強圧計
[illegible]

アラーム表示
- 残りAIRが半分以下になった。
- スーツの[illegible]
- [illegible]



HPバー&HP/AIR残量表示
HPとAIRの残量を数値で表示。AIRがなくなるとHPが減り、HPがなくなるとゲームオーバーだ。

コンパス
主人公が泳いでいる方向を指す（現在位置はマップで確認可能）

水深計
現在地の深度を表す。深いところに潜るほど、HPの減りが速い。

POINT 3 マルチソナーでお宝を探し出せ！

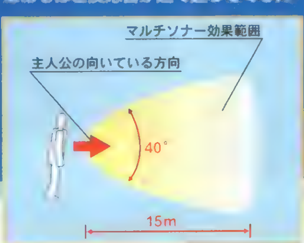
お宝が埋もれている場所は、特殊な音波を発する「マルチソナー」を使って探り当てる。このマルチソナーは、「エレメント」というユニットを装着すると、反応するお宝の属性を変更できるスグレモノなのだ。

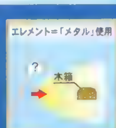
●マルチソナーに装着するエレメントの種類●

エレメント名	スロット数	反応するもの
ウッド	2	木属性のアイテム（木箱や書物など）に反応
クレイ	1	土属性のアイテム（陶磁器など）に反応
メタル	3	金属性のアイテム（腕輪など）に反応

マルチソナーの効果範囲

ダイバーの正面40度に音波が発信される。最大距離は15mだ（お宝が近くにあるほど反応音が速く返ってくる）。



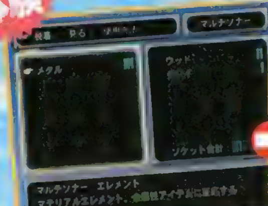


エレメントが違うと反応しない！！
木箱が目の前にあっても、「メタル」装着中は反応しない。

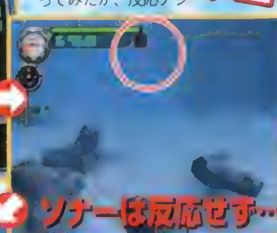
ソナーの効果範囲外にお宝があった場合は…
ソナーの効果範囲内にお宝がないと当然反応もない。



誌上体験 マルチソナーを使ってお宝をGET! GET!



▶まずは、エレメントを装着して属性を絞りこむ。



▼港付近でソナーを使ってみたが、反応ナシ

ソナーは反応せず…



▶別の場所で使うと反応があった。この近くにお宝が!?

ソナーが反応!?



発見！

 ※電撃PlayStationVol.181の記事中に『EVERBLUE』の発売日が「9月8日」とありましたが、正確には「8月9日」の間違いです。ここに訂正して、お詫びいたします。

PS2 SPG

NBAストリート

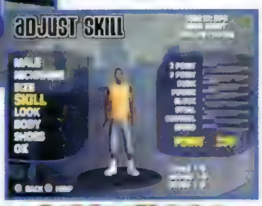
技を決める快感をとことん追求した、ルール無用のSPGが登場！ NBAのスーパースターたちによる、現実を超えた激しさのストリートバスケに注目だ!!

8/23
▶エレクトロニック・アーツ・スクウェア
▶¥6,800
▶MC2(153KB) 2人プレイ可

NBAのスター選手と3on3のバスケバトル!!



▲"エア"と呼ばれたジョーダンの、空を飛んでいるかのようなジャンプから繰り出すダンクもバッチリ再現！



▶オリジナルキャラも作成可能。強いキャラを作るには、能力ポイントの獲得が必要だ。

相手を弾き飛ばして豪快なダンクを決める。逆に、決められそうなダンクを強烈なブロックでたたき落とす。そんな技と技のぶつかり合いが熱いＳＰＧが『ＮＢＡストリート』だ。ルールは、普通のバスケットと違い先に21点取れば勝ち。だが、シュートの得点とは別に独特の技を決めると加わるポイントもあり、このポイントによってテクニックを競い合うこともできる。登場するのは、あのマイケル・ジョーダンに加えてＮＢＡ全29チームの実在の選手なのだ！

2つのモードで熱くなれ！

CITY CIRCUIT

ジョーダン率いるチームで、全米各地のチームと次々に対戦する道場破りモード。勝つと相手チームの選手か、オリジナルキャラの能力ポイントが入手できる。



▲メンバーを増やすことで、ドリームチームが誕生？

HOLD THE COURT

チームを自由に選んでプレイできる対戦モード。勝つと新しいユニホームなどのアイテムが入手できるぞ。レイカーズ対76ersでプレーオフのファイナルを再現するなど、自分だけの楽しみ方が可能なのだ。

▶好きなチームが使えるのがうれしい



CHECK! バッグンの爽快感がたまらない! クールにホットに大技を決めろ!!

このゲーム最大の魅力が、豪快かつユニークな技の数々。実際に存在する技から"そんな技アリ？"なんて思ってしまうスゴイものまであり、それらをガンガン繰り出すことで、これまでのバスケゲームにはない爽快感が味わえるのだ。ここではその一部を大紹介！



▲「BREAKIN ANKLES」は、相手を蹴り飛ばして前に進むという、実際のバスケではファウル確実なトリック！



◀ゴールの板にボールをぶつけ、はね返ってきたボールをダンクする「DINNER'S SERVED」。難易度も高いぞ。



▶地面を転がって相手をかわす、イカしたトリック、「SLIP'N'SLIDE」。進行方向にいる相手選手も転ぶぞ。



▼ボールを持った手で相手を突き飛ばしてしまうトリック「CHANGEUP」。ファウル以前に、ボールが手から離れてしまいそうだ!?



▲おなじみの連続技、「ALLEY-OOP」もバッチリあるぞ。このあと、奥の選手からのパスを受けた手前の選手が、豪快なダンクを決める!!

一発逆転! コンボをつないで「ゲームブレイカー」

ただ技が豊富なだけじゃないのがこのゲーム。なんと、複数の技をつなげることでコンボとなるのだ。コンボを決めるとブーストメーターのゲージがたまり、ＭＡＸになると「ゲームブレイカー」という大技が繰り出せる。これは、確実に得点とポイントが入るほか、相手のポイントは下げてしまう、超必殺技なのだ!!



フェイント

▲まずはフェイントを繰り出して、相手をかわそう。画面上部に技の名前が表示されているうちに、テンポよく次の技に！

トリック

▼今度はトリックを入れる。この順番は逆でもかまわない。要は、技と技をつなげれば、コンボとして成立するのだ。

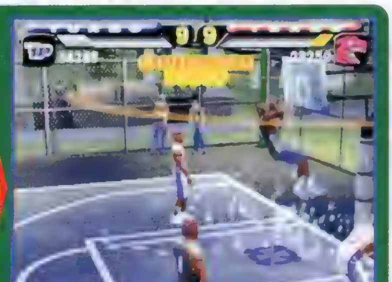


コレがブーストメーター



▲これでコンボの完成だ。難しい技をつなげたコンボほど、ゲージの増加量は多い。

ゲージMAXで…



超必殺技! ゲームブレイカーさく裂!!

PS RPG

真・女神転生II

10月(予)
▶アトラス
▶¥4,800
▶MC(4ブロック)

先日『I』が発売されたばかりの『真・女神転生』シリーズに早くも続編が登場。
今回は、金子一馬氏描き下ろしの主要キャラのグラフィックとストーリーを紹介。

20XX年、かつて東京とよばれた地で人・神・悪魔の戦いの物語が動き出す!

『ペルソナ』などの原点としていまだに高い人気を誇る『真・女神転生』シリーズ。その『II』のリメイク版が『I』に引き続き早くも登場する。『I』で好評だったクイックセーブや難易度選択、平行移動などの新機能は『II』にもしっかり継承されているので、プレイ環境はSFC版よりも良好だ。とはいえ、このほかの改良点については現時点では明らかになっていないので、これからの続報にも注目しよう!





◀主人公・アレフが所属する岡本ジムの、経営者兼セコンドを務める岡本。アレフは彼のもとで、コロシアムでの優勝を目指し、訓練を重ねていく。



◀コロシアムで決勝戦の相手となるレッドベアー。見事彼を倒し、「センター」から"救世主"としての役目を負わされたアレフを待ち受けるものとは?

記憶をなくした戦士 アレフ(主人公)

記憶喪失で街を徘徊してたところを岡本に拾われ育てられる。以降「ホーク」という名に変え、戦士として活躍。出生は一切が謎。



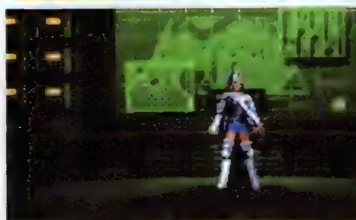
◀ダンジョン内はフルポリゴン。パーティの配置もウインドウで表示される。

ストーリー STORY

秩序のもとに理想主義を唱えるメシア教の街「TOKYOミレニアム」。この街は「センター」とよばれる管理機構によって統治・管理されていた。そんな街で最も栄えるヴァルハラ・エリアのコロシアムでは、日夜生と死を賭けた格闘が繰り広げられ、人々は熱狂していた。彗星のように現れた主人公はセンターへの出入りが認められた「第一級市民」の資格を得るべく戦い続ける。しかし決勝まで登りつめたその日、物語は動き始めた。

アレフのパートナー ベス

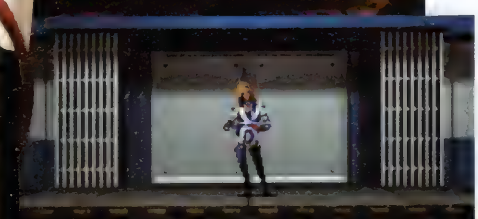
センター直属のエリートにして警察権を有する「テンプルナイツ」。その集団に所属している女性。救世主となった主人公・アレフのパートナーとなるようセンターが定め、以後行動をともにする。









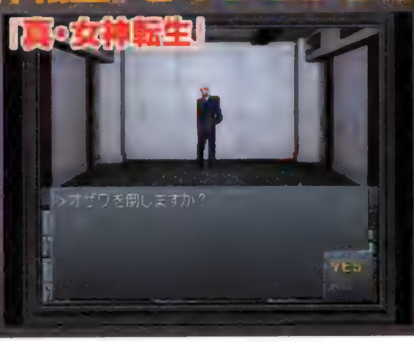


謎に包まれた女性 ヒロコ

「花田」という名の男を追って、主人公の前に現れた謎の女性。「ヒロコ」という名は記憶喪失であるアレフの心の奥底に刻まれた名前と同じだが、それが誰なのか、また、なぜその名前を覚えているのかは謎に包まれている。

Check! 前作『真・女神転生』とのつながりは?

『I』の物語は、パソコン通信で「悪魔召喚プログラム」を手に入れた主人公が、世紀末の東京で神と悪魔の戦いに巻き込まれていくというものだった。ロウ(秩序)、ニュートラル(中立)、カオス(混沌)のどの属性に傾くかによって、物語の展開が変化した。『II』は同じ世界の未来が舞台。ロウ側に偏った世界での物語が展開される。コロシアム内では「初代救世主像」として『I』の主人公の銅像が飾られており、ここからも世界のつながりを確認できる。



◀主人公(プレイヤー)のとる行動によって、属性はさまざまに変化していく。

ぬくもりの中で

PS AVG

同好会運営のための部費を稼ぎながら、個性的な3姉妹と恋を育むラブストーリー。

8 30（予） ▶プリンセスソフト ▶¥6,800 ▶MC（2ブロック）

忙しくも楽しい学園生活を送る恋愛AVG

修学旅行や試験勉強、文化祭などの学園生活を送りながら、同好会を通じて個性的な3姉妹とさまざまな恋を経験していく恋愛AVG。ヒロインの新橋美奈に痴漢と間違えられるという、最悪の出会いをはたした主人公は、なんの因果か成り行きで、美奈の姉・玲奈の所属する同好会へ入部することになってしまう。玲奈の身を案じた美奈も、淳から姉を守るため入部することになる…。



◀いきなり手を捕まれ、犯人扱いされる主人公。おたがいの第一印象は最悪！

選択によって恋愛対象が変化するぞ！

ある程度ゲームを進めると、会話の途中で選択肢が登場する。女の子の性格や好みに合った内容を選択すれば、主人公への好感度がアップし、恋愛へと発展していくぞ。このほかにも、行動を選択できる休日に移動場所を選び、女の子たちと出会うことでも好感度は変化する。好感度の数値によって、さまざまなエンディングを迎えられるぞ。





主人公 神田　淳

口の悪さが災いして、なかなかヒロインと仲良くなれないでいる。

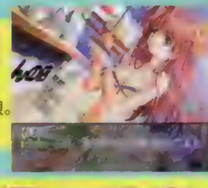
劇中に登場する魅力あふれるヒロインたち



ゲーム中では、下で紹介している4人のほかにも、ヒロイン美奈の親友である目白聖や品川愛里、淳たちが通う学園の生徒会長である高田馬場史華といった多数の美少女が登場する。これらの女の子たちも恋愛の対象になるぞ。

次女 新橋　美奈

初恋の人からもらったヌイグルミを、いまだに宝物にしているような一途な娘。だが、自分の気持ちに素直になれない。



◀まぶしいくらいに輝く水着姿を披露！

長女 新橋　玲奈



▶休日は実家の手伝いをしている、心優しい子。

優しく温厚でしっかり者と、妹の美奈とは正反対の性格の持ち主。盲目というハンデを背負っている。

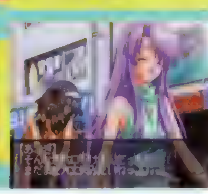
三女 新橋　梨奈

新橋3姉妹の末娘。幼い外見通り、まだ子どもっぽい性格をしている。まだ恋をしたことがない。



◀仲良くなると、こんなシチュエーションも。

いとこ 田端あさぎ



▶主人公の前では、カサツな態度の彼女

主人公のいとこで、学校の担任。周囲からは仕事のできる女性と評価されているが、プライベートではグータラ。



▲キティちゃんのほかにも、ミミィちゃんが案内役としてゲームを盛り上げてくれるぞ。

キティちゃんといっしょにさまざまなゲームを楽しもう！



SIMPLE1500シリーズ ハローキティ

PS ETC

「SIMPLE1500シリーズ」に、家族みんなで楽しめるハローキティバージョンが登場。

8 30（予） ▶D3パブリッシャー ▶各¥1,500 ▶MC（1ブロック）

キティちゃんが画面狭しと大活躍！

低価格ながら本格的なゲームが楽しめる『SIMPLE1500シリーズ』に、「ハローキティ」をメインキャラクターにしたバージョンが登場。その第1弾、多人数で遊ぶことができる『Vol.01 Hello Kitty　ボウリング』と、隠されたイラストを完成させる『Vol.02 Hello Kitty　イラストパズル』の2タイトルを紹介しよう。

Vol.01 Hello Kitty　ボウリング

●SPG●8 30(予)●MC(1ブロック)、1～4人プレイ可能

いろんなキティちゃんとLet'sボウリング!!

最大4人まで同時にプレイすることができるボウリングゲーム。画面中に表示されるパワーゲージや、投げる方向などを調節して、ストライクを狙うのだ。また、キティちゃんとミミィちゃんの案内で、ちょっと変わったボウリングが楽しめる「クエストモード」も用意されている。



投げる強さや方向を合わせて投げるだけ！

▲▶ボールを投げる位置や方向など、実際のボウリングと同じ感覚で遊べるぞ。



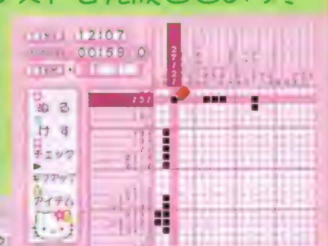
▲ボールの重さやガーターガードの有無などを選択できる。

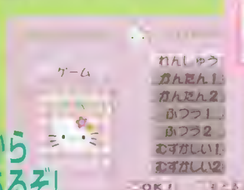
Vol.02 Hello Kitty　イラストパズル

●PZG●8 30(予)●MC(1ブロック)

表内の数字をヒントにイラストを完成させよう！

画面中に表示された数字を参考に、制限時間以内にイラストの完成を目指すロジックパズルゲーム。初心者用の「練習モード」から上級者も満足できる「難しいモード」まで、7段階の難易度が用意されている。問題をクリアすると、かわいいキティちゃんの画像を手に入れることができるぞ。





簡単な問題から超難問まであるぞ！

▲数字を参考に1マスずつ消したり、入手したアイテムからヒントを得たりしてイラストを完成させよう。
◀問題をクリアして集めた画像は、左側にある「キティコレクション」の中で見ることができる。

PS2 ETC

The Maestromusic II (ザ・マエストロムジーク ツヴァイ)

8|2
▶グローバル·A·エンタテインメント
▶¥4,800(コントローラ同梱版¥7,800)
▶MC2(30KB)

個性的なバトンコントローラを駆使して、指揮者の気分を満喫。
舞台をPS2に移し、システム、グラフィック、サウンドが大きく進化!!

指揮者になれるリズムゲームがPS2で大幅パワーアップ!!

誰でも一度はなりたいと思う全人類あこがれの(?)職業・指揮者の気分が味わえる『ザ・マエストロムジーク』シリーズの最新作。今回はPS2となり、システムがよりプレイしやすく、サウンドやグラフィックも見違えるほどクオリティアップされた。とはいっても手軽に誰でも楽しめるゲーム性は変わらないまま。専用の指揮棒型「バトンコントローラ」を演奏の強さとテンポに合わせて振るだけで、オーケストラの指揮ができる。もし指揮がうまくいけば、人々の賞賛が、失敗すればブーイングがキミを待つのだ。



◀PS2になりムービーがリアルタイム&3DCG化され、臨場感アップ



▶オーケストラの映像も含めて、音楽のテーマに合った映像が楽しめるぞ

専用コントローラがあると楽しさ倍増!!

本作をプレイするときに絶対オススメなのが、専用コントローラ。PSのものがそのまま使えるのだ。今回は演奏に関係ない微妙な手ブレを無視できる新システムを採用。より簡単に、優雅に指揮ができるようになった。



◀▲専用コントローラを使えば、指揮棒を振る感覚そのまま。観客(特別出演・本作プロデューサー山本氏・左)に華麗なプレイを見せつけよう。

上手に指揮する方法をチェック!!

点数ゲージ
点数はなく、伸び縮みする天使の羽で演奏の成績がわかる。



◀うまい演奏のときは、天使の羽が伸びて…。



▶演奏をミスると、天使の羽は縮む。羽がなくなるとゲームオーバーになる。



マインタクトゲージ
現在の自分の振りを表示するゲージ。右から流れてくるイメージタクトゲージに合わせよう。

タイミングボタン
曲の重要パート。ボタンをタイミングよく押すことによって、楽曲を完成できる。

テンポゲージ
理想のテンポと実際の自分のテンポを示すゲージ。赤いラインは理想のテンポ。

音量ゲージ
理想の音量と実際の自分の音量を示すゲージ。赤いラインは理想の音量。

イメージタクトゲージ



このゲージは縦の長さが音の大きさ=指揮棒を振る上下の幅、左右の幅はテンポ=指揮棒を振る速さを示す。つまり上のような横長のゲージでは、指揮棒を弱くゆっくりと、下のようなゲージでは強く、速く指揮棒を振る必要がある。ゲージの後方には自分が振った結果が表示されるので、ミスのチェックにも役立つ。

今作はPS版から画面表示などのシステムが大幅に変更された。見た目で今、必要とされている指揮や、自分の演奏の結果がわかるので、自分のイメージどおりに、オーケストラを指揮することができるのだ。

マエストロムジークの豆知識

マエストロとは英語でいうと「マスター」、ムジークは「ミュージック」を示すドイツ語。つまり本作は「音楽の巨匠」という意味がある。古来、カラヤンやバーンスタインなど、自らの解釈で新しい音を創りだし、多くの支持を得てきた偉大な指揮者のことを、敬意を込めて「マエストロ」と呼ぶことがある。本作シリーズの1作目は'00年7月27日に誕生。2作目『アンコールディスク』は'00年11月22日。3作目『メリークリスマス アペンドディスク』は'00年12月7日に発売されている。いずれも本作と同じバトンコントローラ対応なので、発売前にコントローラの使い方を練習しておくのもいいかも。

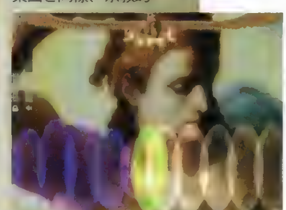
盛りだくさんなパワーアップ要素

①ゲーム画面がフルムービー化!

今回、PS2に舞台を移したことによって、本作は演奏映像など各場面において、フルムービーの再生が可能に。宗教画をモチーフにしたムービーなど、情感あふれる映像が用意されている。



▲本物のオーケストラの映像もふんだんに使われている。



▼「ハレルヤ」の映像は楽曲と同様、宗教的

②合唱や独唱なども指揮可能!

PS2になったことにより、より原音に近い音質での指揮が可能になった。またPSでは、実現不可能だった肉声の歌を指揮できるようになった。収録曲の中には、有名な「第九」や、「ハレルヤ」コーラスなども収録されているぞ。



◀年末にはおなじみのベートーベンの「第九」の合唱も収録されているぞ。

◆◆収録されている楽曲の一例◆◆

今回の収録曲は、全部で18曲。モーツァルトなどスタンダードなクラシックから、「軍艦マーチ」という名でおなじみの楽曲まで、幅広い選曲になっている。どれも一度は耳にしたことのある曲ばかりなので、「指揮」する楽しみを存分に味わうことができるぞ。

収録曲名	作曲家
歌劇「フィガロの結婚」より『恋とはどんなものかしら』	モーツァルト
組曲「胡桃割人形」-1「行進曲」	チャイコフスキー
協奏曲「四季」第1番「春」	ヴィヴァルディ
交響曲第九番「合唱」第四楽章(抜粋)	ベートーベン
オラトリオ「メサイヤ」より、「ハレルヤ」	ヘンデル
楽劇「ローエングリン」より、第3幕への前奏曲	ワーグナー
歌劇「蝶々夫人」より、ハミングコーラス	プッチーニ
行進曲「軍艦」	瀬戸口藤吉

※『電車でGO！ 新幹線 山陽新幹線編』で運転できる新幹線は、昔の編成から現在の編成まで多くの車両を収録しています。そのため、現在運行されていない編成も含まれています。

PS2 RPG

マイト アンド マジック～デイ・オブ・ザ・デストロイヤー～

世界中に根強いファンを持つ、名作RPGの最新作がPS2に登場!!

9 6 ▶イマジニア ▶¥6,800 ▶MC2（2000KB）

3D・RPGの金字塔がPS2で登場!!

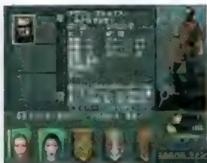
『マイト アンド マジック』シリーズは、10年以上の歴史を誇る本格派3D・RPG。最新作となる『～デイ・オブ・ザ・デストロイヤー～』は、ナイトやネクロマンサーなど、8種類の職業から主人公を選択し、クエストをクリアすることでストーリーを進めていくのだ。クエストは全部で70種類以上も用意されており、さまざまな冒険が楽しめるぞ。また、戦闘がリアルタイムで進行していくため、ターン制のRPGにはない緊張感あふれるバトルが楽しめるようになった。さあ、キミも本物の"冒険"を体験してみよう!!



▲戦闘はリアルタイムで進行していくので、相手の行動を読んで攻撃する必要がある。また、ターン制に変更することも可能なので、アクションが苦手な人でも楽しめるぞ。



▲街の住人から依頼を受けることで、クエストに挑戦できる。ファンなら全クエストの制覇を目指そう！



◀「冒険者ギルド」で冒険者を雇えば、パーティを組むことも可能。人間だけでなく、モンスターを仲間にできるぞ。



▶キャラの技能を表す「スキル」。クエストクリア時などに手に入る「スキルポイント」を割り振ることで成長させられる。

PS SLG

SIMPLE1500シリーズVol.70 THE ウォーシミュレーション～人の創りし者達～

低価格でおもしろい、定番の人気シリーズから、硬派な戦術SLGが登場!!

8 30 ▶D3パブリッシャー ▶¥1,500 ▶MC（1ブロック）

キミの戦術で世界を平和に導け!

『THE ウォーシミュレーション』は、荒廃した世界を平和に導くため、革命軍の戦士となって戦うSLG。タイプの異なる4人の主人公のなかから1人を選択し、MD（メガドール）と呼ばれるロボットに乗り込んで戦場を戦い抜くのだ。ステージをクリアするごとにカスタムパーツが手に入り、好みのMDに改造できるなど、システム面も充実しているぞ。



◀MDの成長タイプも格闘系と狙撃系の2タイプから選択可能

PS2 SLG

電車でGO！新幹線 山陽新幹線編

みんなおなじみの「電車でGO！」シリーズ。今度は新幹線を運転だ!!

8 30（予） ▶タイトー ▶¥6,800 ▶MC2（400KB）、PS（ブロック数未定・電車でGO！新幹線 専用コントローラ対応

夢の超特急がキミの部屋を疾走する!!

『電車でGO！ 新幹線 山陽新幹線編』は、電車の運転士が体験できる人気SLGの最新作。世界最高速を誇る「500系」や「300系」など、全部で5車両が登場するぞ。路線は、新大阪から博多までの山陽新幹線と、博多から博多南までの博多南線の2つを収録している。また、「500系」の運転席を再現した専用コントローラも同時発売されるぞ。



◀速さとカッコよさを兼ね備えた新幹線の魅力を堪能しよう！

NEWS 新作ソフトニュース

セッションが熱い『ギタドラ』第2弾が登場!!

PCからの移植作となる『QUAKEⅢレヴォルーション』は、闘技場でバトルを繰り広げる3D・STG。新キャラやオリジナルモードなど、多数の新要素が追加されている。『ラブ・ゲーム わいわいテニス プラス』は、初心者でも気軽に楽しめるSPGの続編。操作がより簡単になり、「スーパーショット」も、ボタン1つで決められるようになっているぞ。『どこでもハムスター4 ドキドキすごろく大冒険！』は、かわいいハムスターたちが主人公のTBL。マスを進むとお腹が減るなど、ユニークなルールが採用されている。『ギタドラ！～』は、ギターとドラムの人気リズムゲームが楽しめるソフトの第2弾。アーケードの完全移植だけでなく、オリジナル要素も豊富に収録されているぞ。



ギタドラ！～ギターフリークス4thMIX＆ドラムマニア3rdMIX～

PS2 QUAKEⅢレヴォルーション

▶8月（予）▶STG ▶エレクトロニック・アーツ・スクウェア ▶¥3,800



◀さまざまな武器で相手を倒す爽快感がたまらない！ また、分割画面による4人同時対戦も可能だ。

PS ラブ・ゲーム わいわいテニス プラス

▶9 13 ▶SPG ▶ハムスター ▶¥3,800



◀操作がシンプルになり、初心者でもアツい駆け引きが楽しめる。ゲームモードも豊富に用意されている。

PS どこでもハムスター4 ドキドキすごろく大冒険！

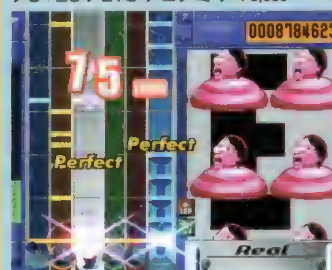
▶7 26（予） ▶TBL ▶ベック ▶¥3,200



◀シリーズ第4弾は、なんとTBL。お腹が空いて倒れないように、食料を探しながらゴールを目指そう！

PS2 ギタドラ！～ギターフリークス4thMIX＆ドラムマニア3rdMIX～

▶9 20 ▶ETC ▶コナミ ▶¥6,800



◀今回はギターとドラムはもちろん、三味線と和太鼓（!?）のセッションも可能になっているぞ！



そして…少年は大人になる。
7月21日発売
ニュープリント・コンポーネントマスター／トールサイズ
GALAXY EXPRESS
銀河鉄道999
DVD-BOX the MOVIE
原作:松本零士
<収録作品> DISC1「銀河鉄道999」(1979年公開)、DISC2「さよなら銀河鉄道999 アンドロメダ終着駅」(1981年公開)
DISC3「銀河鉄道999 エターナルファンタジー」(1998年公開)、DISC4 ボーナスディスク〔銀河鉄道999 ガラスのクレア(1980年まんがまつり公開)＋映像特典〕
<映像特典> 特報・予告編、絵コンテ連動(マルチアングル)、資料集、松本零士999
<封入特典> 縮小復刻版・劇場パンフレット(3冊)、解説書(8P)　<音声特典> BGMが楽しめる2チャンネル仕様
DSTD02032／税抜20,000円
片面2層2枚+片面1層2枚組／カラー／本編313分+映像特典／2))1.主音声:モノラル(日本語) 2.BGMのみ:モノラル・DISC3のみ両ステレオ
16:9 LB(ビスタサイズ収録)・DISC4一部4:3／DISC4一部マルチアングル
イベント情報
DVD-BOX & CD発売記念 銀河鉄道999展
入場無料　東京:銀座ソニービル(7/21～29)　大阪:心斎橋ソニータワー
キャンペーン
東映ビデオ & 日本コロムビア「999」共同キャンペーン実施中!
DVD-BOX、CDエターナルエディションシリーズ(4種)に封入されている応募券を全部集めると、抽選で総計300名様にプレゼント!
締切 2001年8月31日必着
期間限定キャンペーンサイト 999museum ● http://999.msn.co.jp
©松本零士・東映アニメーション
仮面の忍者
赤影
ご存じ伝説の忍者ヒーロー・赤影参上!
全4巻のシリーズ第1弾発売!!
【第一部 金目教篇】8月10日発売
DSTD02033／片面2層2枚組／13話収録／¥13,800(税抜)
特典 ●映像特典:データファイル●予告篇付き●音声特典:BGMコレクション
●封入特典:解説書(8P)●ピクチャーレーベル
東映株式会社 東映ビデオ株式会社 最新情報をチェック http://www.toei-video.co.jp/

電撃NEWS STATION ニュースステーション Part1 PS&PS2

今回は、急遽発売の決まったＰＳ2用HDDを紹介！
さらにこの夏開催される各種キャンペーン情報も見逃すな!!

今号の目玉！ PS2用ハードディスク先行発売開始

First Topic ▶ PS2用ハードディスク（HDD）発売

去る７月５日午前10時よりウェブサイトのPS.COM上においてPS２用HDDの先行販売分の予約が開始された（出荷は７月19日頃）。初回出荷は、外付けタイプが7,500台、本体内蔵タイプが2,500台の計１万台。次回の予約受付日などについては未定だが、今後の需要動向に合わせて順次生産・出荷していく。現在判明しているHDD対応ソフトと対応内容は下表を参照。

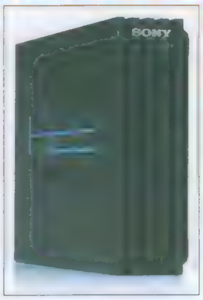
品番	SCPH-10210 外付けタイプ	SCPH-10260 内蔵タイプ
価格	￥19,000	￥18,000
性能	容量40GB、イーサネットポート×１	
同梱物	HDDユーティリティディスクVer.1.00	
	ACアダプター、PCカードタイプネットワークアダプタ	エクスパンションベイタイプネットワークアダプタ

HDD内蔵タイプ



▲本体背面のエクスパンションベイに内蔵するタイプのHDD。SCPH-30000以降の型番を持つPS２用だ。

HDD外付けタイプ



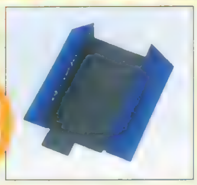
▶本体背面にＰＣカードスロットを持つＰＳ２用ＨＤＤ。右の縦置きスタンドはＰＳ２本体とこのＨＤＤのためのもの。

周辺機器も新登場

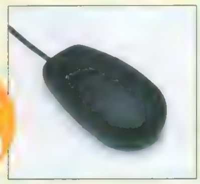
●USBキーボード 9月中旬予定 ￥4,000



●縦置きスタンド 7月18日 ￥1,500



●USBマウス 9月中旬予定 ￥2,000



HDDユニット対応タイトル

タイトル名	メーカー名	発売日	対応内容
A列車で行こう2001	アートディンク	発売中	スナップショット機能追加、データ保存
リリーのアトリエ　～ザールブルグの錬金術士3～	ガスト	発売中	データキャッシュ対応
ファイナルファンタジーX	スクウェア	7月19日	データキャッシュ対応
トレインキット for A列車で行こう	アートディンク	7月26日	追加車両データインストール（『A列車で行こう2001』必須）
玉繭物語2　～滅びの蟲～	元気	8月30日予定	データキャッシュ対応
CAPCOM VS. SNK2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	カプコン	9月予定	データキャッシュ対応
beatmania Ⅱ DX 5th style new songs collection	コナミ	8月30日予定	データキャッシュ対応
ギタドラ！ ギターフリークス 4th MIX & ドラムマニア 3rd MIX	コナミ	9月20日予定	データキャッシュ対応

イベント EVENT 「キャラショー」開催間近！

URL http://www.jolf.co.jp/tcs (公式サイト)

ゲームやアニメ、コミックの人気キャラクターが集結する「東京キャラクターショー2001」が、７月21日(土)・22日(日)に千葉県・幕張メッセで開催される。会場では人気キャラクターグッズの限定・先行販売に加えて、イベントやライブステージなど、盛りだくさんの内容が楽しめる予定だ。お得な前売り入場券（￥1,000・税込、小学生以下無料）も、好評発売中（※１）なので、要チェックだぞ!!



◀朝から長い行列ができるほどの人気イベント。即日完売するグッズも!!（写真は前回の開催風景）

注目のこなみるくをチェック!!

コナミのキャラクターグッズショップ「こなみるく」では、『ときめきメモリアル２』の「コレクションカード特別版ＴＣＳ2001」（￥500・税込）ほか、イベント記念グッズが勢ぞろい。いずれも数量限定の超レアアイテムばかりなので、当日は売り切れる前に物販ブースへ急げ!!



▶『ときめき２』ほか、『幻想水滸外伝』などの記念グッズを販売。

東京キャラクターショー2001
▶7月21日(土)［10:00～18:00］・22日(日)［10:00～17:00］
▶千葉県・幕張メッセ　▶入場料￥1,200（当日・税込、小学生以下無料）

ちょっと気になる話題を一挙掲載 Catch Up Station

イベント満載の夏休み。キミはもうお出かけする場所をチェックしたかな!?　このコーナーを読めば一気に解決だ!!

■「パラッパ」情報満載の公式サイト

ＴＶアニメ（フジテレビ系列で放映中）も人気の『パラッパラッパー』の公式サイトが、期間限定で公開中だぞ（2002年３月31日まで）。アニメやグッズの情報に加えて、この夏発売予定の最新作『２』の速報もゲット可能!!　ぜひ一度アクセスしてみよう。



URL http://www.parappa-the-rapper.com 『パラッパラッパー』公式サイト

■ナンジャの新アトラクションに注目!!

ナムコの都市型テーマパーク「ナムコ・ナンジャタウン」（東京・池袋サンシャインシティ内）では、カラオケ採点システムを採用した新アトラクション「熱唱！銭湯歌合戦」を、７月20日（金）より公開予定。自慢の歌声で、このアトラクションに挑戦してみよう!!



URL http://www.namco.co.jp ナムコ・ワンダーページ

■3大ソフトメーカーが連携を発表！

ナムコ・エニックス・スクウェア３社による事業連携の具体的な内容が発表されたぞ。まず、①プレイオンラインへのコンテンツ供給および事業準備室の設置　②海外販売機能の共有化　③携帯電話向けソフト技術の共同開発。そして、エニックスとスクウェアによる共同オンラインゲーム企画や、３社によるアーケードゲームの共同開発なども検討されているのだ。今後の動向に注目しよう!!

URL http://www.enix.co.jp エニックス、ほか

※１……「東京キャラクターショー2001」の前売り券取り扱い店：全国のチケットぴあ、ローソンチケット、サークルＫ、サンクス、ゲーマーズ、アニメイト、まんがの森、ほかで発売中。詳しくは東京キャラクターショー事務局（TEL:03-3231-5354）まで。

TSUTAYAで「ナツタヤキャンペーン」実施!

キャンペーン TOPIC

URL http://www.tsutaya.co.jp(TSUTAYA online)

7月20日(金)〜9月2日(日)まで、全国のＴＳＵＴＡＹＡにて「ナツタヤキャンペーン」が開催されるぞ。これはスタンプを集めると、抽選で豪華賞品が当たるというもの。期間中に各店舗で¥500（税込）以上利用すると、専用カードにスタンプを押してもらえる（１日１個のみ）。これを３つ集めて店頭で応募すれば、「キャリングバッグ付き折りたたみ自転車」や「スピーカー付きエアーソファ」などの、夏を楽しく過ごせるグッズが合計2,600名に当たるのだ。詳しくはＴＳＵＴＡＹＡの各店頭でチェックしよう！　右のキャンペーンロゴマークが目印だぞ。

BigWave Good Vibration ナツタヤキャンペーン 2001 7.20金→9.02日

TSUTAYAで『デビル』を体験!



▲体験版の数も多いので待たずに借りられるぞ。

この夏期待のスタイリッシュＡＣＴ『デビル メイ クライ』。このゲームの体験版レンタルが7月11日から一部の店舗でスタートしているぞ。18日からはゲームを扱っているＴＳＵＴＡＹＡ全店でスタート。ビデオを借りるついでに、また、ゲームを買うついでに『デビル』の体験版を借りてみてはいかが？

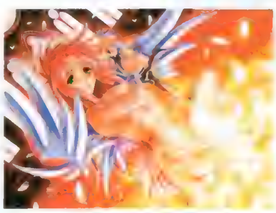
あの「MM(モンスターメーカー)」がTCGで復活!!

新製品 GOODS

URL http://www.epock.gr.jp（エポック社）

90年代に大ヒットを記録したカードゲーム「モンスターメーカー」が、トレーディングカードゲームになって完全復活!!　この「MM（モンスターメーカー）TCG リザレクション」は従来の対戦型ＴＣＧとは異なり、ＲＰＧのようにパーティを編成してゴールを目指す、新しいタイプのＴＣＧ。多彩なカードで冒険を進めるだけでなく、モンスターを使って相手の進路を妨害することもできるので、奥深い駆け引きを楽しむこともできるのだ。豪華イラストレーター陣が手がける、全244種（予定）の描き下ろしカードイラストも必見!!　この夏、オススメの１作だぞ!!





▲ゲームデザインは鈴木銀一郎氏（翔企画）が監修。絵柄も一新された、新たなMMワールドを楽しもう!!

トレーディングカードゲーム MMTCG・リザレクション

- ８月24日
- スターターデッキ:60枚入り・¥1,500（税別）　ブースターパック:8枚入り・¥300（税別）
- エポック社

マクドナルドとSCEが共同キャンペーン!!

キャンペーン TOPIC

URL http://www.scei.co.jp（SCE）

全国のマクドナルドで、ＰＳをテーマにしたキャンペーンが７月19日(木)〜８月14日(火)に開催されるぞ。期間中はトロ、ピポサル、パラッパ、チョコボのおもちゃが付いた「ハッピーセット」が販売されるほか、セットメニューを買うと特製トレカ＋豪華賞品が当たる抽選カードが、もれなく全員に配布されるのだ。当たりカードの種類により、ＰＳ２用オリジナルゲーム『ハッピーＤＩＳＣ』などの賞品がもらえるぞ!!



▲写真のぬいぐるみや携帯電話ストラップなどの販売も行われる。

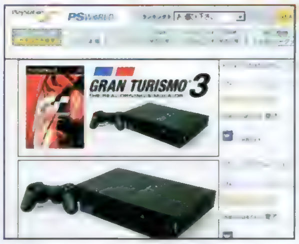


◀マクドナルド・オリジナルのＰＳ２ソフトが当たる抽選も実施!!

PS2が値下げ、¥35,000に!!

トピック TOPIC

URL http://www.scei.co.jp（SCE）

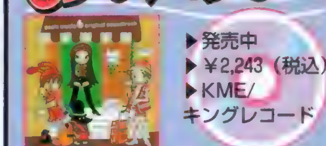


▲ウェブサイトPS.COMでも販売中。「ＧＴ３」の同梱版も引き続き販売されている。

プレイステーション２本体の価格が６月29日より¥35,000（税別）に改定されたぞ。従来のオープン価格モデルからの実質的な値下げということで、この機会に購入を考えているユーザーも多いはず。値下げされたモデル（ＳＣＰH-30000）は左ページで紹介したハードディスクドライブ用の収納ベイを搭載しており、リモコン、ＭＣ２は付属しない。『グランツーリスモ３』を同梱したパックも引き続き販売されるので、好きなモデルを選んで購入しよう!!

CDならコレだね♥

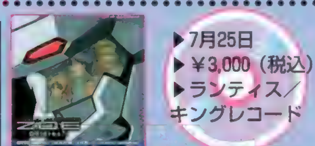
大好評の音ゲーＣＤ第6弾と、人気アニメのサントラを紹介!!



- 発売中
- ¥2,243（税込）
- KME/キングレコード

pop'n music6 original soundtrack

人気シリーズのアーケード版最新作「pop'n music 6」のサントラＣＤが早くも登場。ＴＶ番組のテーマ曲や、アニメの主題歌をポップン風にアレンジした新曲を含む、全42曲を収録。シリーズ最強の豪華盤だ!!



- 7月25日
- ¥3,000（税込）
- ランティス／キングレコード

Z.O.E Dolores,i オリジナルスコア Vol.1

４月よりテレビ東京系で好評放送中のアニメ「Z.O.E Dolores,i」のオリジナルサウンドトラックアルバム・第１弾。ゲーム版とはひと味違う、個性的な世界観を持ったアニメ版「Z.O.E」の楽曲を楽しもう!!

桃鉄 ショッピングセンターOPEN!

ハドソンの『桃太郎』シリーズ関連グッズが購入できる通販サイト「桃太郎電鉄ショッピングセンター」が、６月28日からオープンしている。ほかでは手に入らない、貴重なグッズを購入できるので、『桃鉄』ファンは要チェック!!　詳しくは以下のアドレスまで。



URL http://www.peachtrain.com 桃太郎電鉄ショッピングセンター

"でじこ"の生誕3周年記念フェア!!

「デ・ジ・キャラット」の生誕３周年を記念して、期間中に¥2,000以上の関連グッズを購入するごとにオリジナルポスターがもらえるキャンペーンが全国のゲーマーズで開催中。でじこ（７月５日〜：すでに終了）、うさだ（７月12日〜）、ぷちこ（７月19日〜）と、期間によってもらえる絵柄が決まっているので注意しよう。いずれの絵柄も先着10,000枚までなので、欲しい人はお店に急げ!!

URL http://www.broccoli.co.jp ブロッコリー

牧場3 の携帯カバーを3名様に!

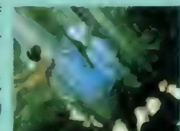
ビクターインタラクティブソフトウエアのＳＬＧ『牧場物語３〜ハートに火をつけて』の発売を記念して、同作品に登場する犬をモチーフにした携帯カバーを抽選で３名様にプレゼント。希望者は欄外（※２）に従ってどしどし応募しよう。しめ切りは８月31日（消印有効）。



URL http://www.vis.co.jp ビクターインタラクティブソフトウエア

映画・ゲーム同時開発 AXIS 始動!

フルＣＧ映画「ＡＸＩＳ」（2002年３月完成予定）と、同作品のＰＳ２ソフト（発売日未定／ナムコ）の同時開発プロジェクトが、大々的に発表されたぞ。映画とゲームを同時開発するのは世界初の試みだけに、どんな作品が完成するのか今後の動向に注目しよう!!



URL http://www.namco.co.jp ナムコ・ワンダーページ

※２……「『牧場物語３』携帯カバー プレゼント」の応募方法：ハガキに①郵便番号、②住所、③氏名、④年齢、⑤職業、⑥性別、７電話番号を明記して、〒164-8773 東京都中野郵便局私書箱71号「牧場物語３・携帯カバー プレゼント」電撃プレイステーション係まで送ろう。しめ切りは８月31日（消印有効）。なお、当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

電撃NEWS STATION ニューステーション Part2 TOPICS

PS版とはひと味違う！ ナムコが誇る人気ACT『風のクロノア』がゲームボーイアドバンス以下、GBAに登場だ！

TOPIC GAMEBOY ADVANCE ゲームボーイアドバンス

PSの人気ACT『クロノア』がGBAデビュー！





●ACT ●ナムコ
●7月19日 ●¥5,300

'97年にPSで第1作が発売されてから、かわいらしいキャラクターと高いアクション性で多くのファンをもつ『風のクロノア』。'99年にワンダースワン版も発売されており、最近ではPS 2で待望の続編がリリースされたのも記憶に新しいところだろう。その『クロノア』が、今度はGBAに登場する。「風だま」でつかまえた敵を利用して仕掛けを解いていく基本アクションは、本作でも健在。さらに、GBAならではのアクション要素も追加されているのだ！

アクションの基本

風だまを敵に当てて



◀「風だま」を当てると、敵はこのようにふくらむので…。

投げるor2段ジャンプ！

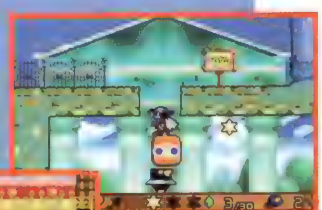


◀持ち上げて投げたり、写真のように2段ジャンプの踏み台に。



CHECK GBA『クロノア』はパズル性重視！

今作は、GBAの小さな画面でも存分に楽しめるようアクション性を適度に抑え、パズル性を強化。頭を使ってプレイするパズルアクションのステージが大幅に増えているのだ。そのため、アクションがそれほど得意ではない人でも、ひらめきしだいでバッチリクリアできる。もちろん、シリーズ本来の爽快なアクションが楽しめるステージも用意されている。





◀▲ジャンプしたり、風だまを利用したりする基本アクションはパズルでも同じ。



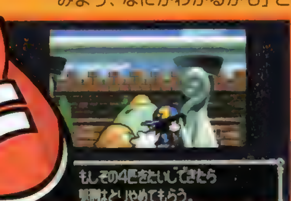
元気いっぱいの われらが主人公クロノア

クロノア&ヒューポー

クロノアは元気で好奇心旺盛な少年。ヒューポーはクロノアの親友で「リング」に宿る精霊だ。

夢見ることを禁じられた帝国で クロノアの新たな冒険が始まる！

ある日、クロノアは眠っているうちに、知らない世界へ迷い込んでしまう。そこは、眠れぬ病に苦しむ皇帝ジリアスによって夢見ることを禁じられた国。「夢を見た罪」でつかまってしまったクロノアは、帝国の宰相バクウによって死刑にされそうになる。しかし皇帝ジリアスは、「帝国で暴れる4匹の怪物を倒したら、処刑は取りやめる」と条件を出し、クロノアをいったん解放することに。知らない世界にとまどうクロノアを、「とりあえず行ってみよう、なにかわかるかも」と元気づける親友のヒューポー。こうして、異世界を舞台に2人の冒険が始まる！



◀物語は美麗なビジュアルつきで展開！



皇帝の右腕 宰相バクウ

皇帝の側近で、ジリアスに取り入り政治の実権を握っている。何か企んでそうだけど……!?



眠れぬ皇帝 皇帝ジリアス

自分が眠れぬ病にかかったことから、国民にも夢を見ること禁止している。

ドキドキ、ワクワクが満載の…
2つの"ビジョン"を紹介！

冒険の舞台となる5つのワールドは、それぞれ8つのビジョン（ステージ）から構成されている。ビジョンはその内容で、「パズル」「アクション」と、ワールドの最後を守る怪物と戦う「ボス」の3種類に分かれる。ここでは、ゲームの中心となる先の2種類を紹介しよう。

パズルビジョン　アッ！と驚く仕掛けの数々に挑め！

本作のメインとなるのが、パズルアクションの魅力を存分に楽しめるこの「パズルビジョン」だ。通常だったら行けない場所にどうしたら行けるのか、取れないアイテムをどうしたら取れるのかを考えながら、さまざまな仕掛けを利用して進んでいこう。「月のかけら」というアイテムを3つ集め、ゴールへたどり着けば、ビジョンクリアとなるのだ。

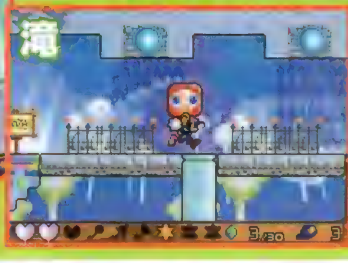






▲これは名前のとおり、噴き上がる水の力によって、足場が上下する仕掛けだ。次の足場に移るには…？

▶タイミングよくジャンプすればOK。パズルといっても基本はアクションなので、気軽に楽しむことができる。



▲届かない位置にスイッチがあっても、風だまをスイッチに当てれば部屋全体が回転！

◀水が苦手なクロノアは滝をくぐれない。でも水をさえぎれば!?



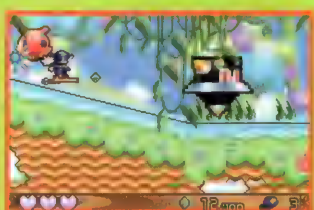
アクションビジョン　強制スクロールのテクニカルなコース

こちらは『クロノア』シリーズ特有のアクション性を重視したビジョン。「フロートボード面」と「アスレチック面」の2種類がある。パズルビジョンと違い、ゴールにたどり着きさえすればクリアとなる。ただし、どちらも強制スクロールで進むので、素早い判断と正確な操作が求められるのだ。

フロートボード面　スピード感がたまらない！

『クロノア2』にも登場した「フロートボード」と呼ばれる滑空する乗り物に乗って、コースを疾走する面。右の連続写真のように、まるでジェットコースターのようなスピード感が味わえるのだ。

▶敵に当たるとライフを失ってしまうので注意！



アスレチック面　強制スクロールと競争だ！

フロートボード面と違い、クロノアは操作しないと移動しない。つまり、ボーっとしてると強制スクロールに置いていかれてしまうのだ。ちなみにスクロールにはタテ、ヨコ両方あるぞ。

▶背景に挟まれたり、落ちたりしたらアウトだ。



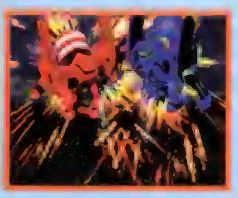
注目！

DPSでは、次号より『クロノア』連載企画をスタート！　ここで紹介しているGBA版と絶賛発売中の『風のクロノア2』（PS2版）をガンガン応援していくぞ！

他機種発売スケジュール　7/13〜7/26

今月の注目　追加要素満載で登場！DC版『スパロボα』

DCユーザーを待たせに待たせた『スーパーロボット大戦α for Dreamcast』がようやく発売される！　基本的なストーリーやシステムはPS版と同じながら①ユニット、フィールドがすべてフルポリゴンに、②『スパロボ64』にあった合体攻撃が可能、③新規のエンディングルート追加、とパワーアップしているのだ！



▶エヴァ初号機&弐号機によるユニゾン攻撃！

●発売元…バンプレスト
●発売日…7月26日
●価格…¥7,800

機種	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
DC		プリンセスメーカーコレクション	ジェネックス	¥5,800／育成SLG
DC		こみっくパーティー	アクアプラス	¥6,800／AVG+SLG
DC		こみっくパーティー 限定版	アクアプラス	¥7,800 AVG+SLG
DC		夢のつばさ Fate of Heart	キッド	¥6,800 AVG
DC		夢のつばさ Fate of Heart 初回限定版	キッド	¥6,800／AVG
DC		マリー&エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士1・2～	クールキッズ	¥7,800 RPG
DC		火焔聖母 ～The Virgin on Megiddo～	広美　スタジオライン	¥6,800 AVG
DC		秘密 ～唯がいた夏～	スターフィッシュ	¥5,800／AVG
DC		アウトトリガー	セガ	¥5,800 ACT
DC		フレグランステイル	TAKUYO	¥5,800 AVG+SLG
DC		スーパーロボット大戦α for Dreamcast	バンプレスト	¥7,800 S·RPG
DC		パチスロ帝王ドリームスロット ～HEIWA SP～	メディアエンターテイメント	¥5,800 SLG
GBA		みんなの飼育シリーズ1 ぼくのカブト虫	エム・ティー・オー	¥5,200 AVG
GBA		ストリートファイターⅡXリバイバル	カプコン	¥4,800／格闘FTG
GBA		EXモノポリー	タカラ	¥5,800／TBL
GBA	7/19	風のクロノア ～夢見る帝国～	ナムコ	¥5,300／ACT
GBA	7/21	マリオカート アドバンス	任天堂	¥4,800／RCG
GBA	7/26	筋肉番付 ～金剛くんの大冒険!～	コナミ	¥5,800／SPG
GBA		JGTO公認GOLF MASTER モバイル ～JAPAN GOLF TOUR GAME～	コナミ	¥5,800 SPG
GBA		スタコミ	コナミ	¥5,800 ETC
GBA		モバイルプロ野球 監督の采配	コナミ	¥5,800／SLG
GB		データナビ プロ野球2	ナウ プロダクション	¥4,300 SPG
GB		つりいこっ!	アスキー	¥4,500 RPG
GB		ロックマンX2 ソウルイレイザー	カプコン	¥3,980／ACT
GB		不思議のダンジョン 風来のシレンGB2 ～砂漠の魔城～	チュンソフト	¥4,500 RPG
GB		Jリーグ エキサイトステージ タクティクス	エポック社	¥4,300 SLG
GB		うちゅう人 田中太郎でRPGツクールGB2	エンターブレイン	¥5,200 ETC
GB		マクドナルド物語	TDKコア	¥4,500 育成SLG
GB		超GALS! 寿蘭	コナミ	¥4,800 ETC
	7/26	LAST ALIVE	バンダイ	¥4,800／ETC

電撃 NETWORK GAME STATION

ネットワークゲームステーション

プレイオンラインをはじめ、注目のニュースをまとめて紹介！

PS2をめぐる最新ネットワーク動向をチェック!

TOPICS 1 ナムコ+エニックスが協力! スクウェア・プレイオンラインに新展開!

ＰＳ２ネットワークのカギを握るスクウェアのプレイオンライン（以下、ＰＯＬ）に、ナムコとエニックスが参入することが6月18日付けで明らかにされた。これは、「３社連携」（欄外注）の合意事項のひとつとして発表されたもので、そのほかの事項については以下のとおり。注目したいのは「エニックス、スクウェアによる共同オンラインゲーム企画の協議」だが、現段階では、エニックスが製作するゲームに対しスクウェアがネットワーク面で技術協力するもの、としている。なお、今回の発表後に確認したＰＯＬ開始までのスケジュールは、右の表のようになっている。



▲ナムコとエニックスから発売される予定のネットワークゲームも、ＰＯＬ上で運営されることになる？

〈おもな発表の内容〉

① 3社によるPOL事業準備室の設置
② 3社による携帯電話対応ソフト向け開発支援技術の共同開発の検討
③ エニックス、スクウェアによる共同ネットワークゲーム企画の協議
④ 3社によるアーケードゲームの共同開発の検討

ナムコ・エニックスの動向

●ナムコ

現在アナウンスされているのは、ネットワークゲームを制作中ということのみ。アーケードゲームの共同開発については、スクウェア・エニックス以外のメーカーとの連携も行っている。

●エニックス

来期（2002年４月以降）にネットワークゲームを１タイトル投入するとしているが、現在のところジャンルなどは不明。ちなみに『ドラゴンクエストⅦ』がオンラインゲームになるわけではないとのことだ。

〈プレイオンラインの今後の展開予定〉

ＰＯＬはまず、『FF』シリーズ初のフルオンラインゲームとなる『FF XI』とともにスタートする。両者は、以下のスケジュールで進む予定だ。

2001年 7月 POLのαテスト開始

αテストでは、社内向けにさまざまな接続実験が実施される。無事に終了すれば、秋のβテストへと移行する。

夏 『FF XI』のαテスト開始

社内のスタッフのみで『FF XI』をテストプレイする。ＰＯＬと連動したネットワーク上の本格的なテストになる。

秋 POLのβテスト開始

一般の人々も参加することになるのがβテスト。ウェブなどでモニター募集が行われる予定だ。

年内 『FF XI』のβテスト開始

一般の人々が『FF XI』の無料テストプレイに参加できる。プレイするには、ハードディスクドライブが必須。

2002年 春 『FF XI』のソフトが発売

ＰＯＬのサービスが開始していないと遊べないため、実質的にＰＯＬ本格スタートとソフト発売は同時期のはず。

4月以降 POLの課金が開始(本格サービス開始)

ＰＯＬの有料サービスがスタート。『FF XI』をプレイするには、ＰＯＬの会費とソフトのプレイ料金が必要になる。

●プレイオンラインとは?

スクウェアが運営するエンタテインメントサイト。ネットワークゲームの楽しみをより広げるコミュニケーション・ツールや数々のコンテンツが利用できる。スクウェアとそのパートナー企業が提供するネットワークゲームを楽しむには、プレイオンラインの会員に登録する必要がある。詳しい内容は、すでにオープンしているウェブ「PlayOnline.com」で随時紹介されていく予定だ。

URL:http://www.playonline.com/

TOPICS 2 PS2版も！『サクラ大戦オンライン(仮)』発表！

さる6月25日、映画「サクラ大戦 活動写真」（12月22日公開予定）の制作記者発表の席上で、ネットワークゲーム『サクラ大戦オンライン（仮）』の制作が発表された。内容については不明だが、帝都バージョンと巴里バージョンの２種類がドリームキャストで今年12月に同時発売される。将来的にはＰＳ２やＰＣでも発売されるとのこと。『ぐるぐる温泉２』に続いてハードの垣根を越えたコミュニケーションが実現することになる。



▲PS2版「サクラ大戦」は来年発売に向け製作中であることも公表

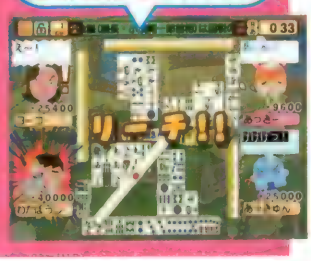
「サクラ大戦」シリーズとは?

セガの大人気アドベンチャーゲーム『サクラ大戦』シリーズは、１作目の『サクラ大戦』が'96年にセガサターンで発売され、魅力的な登場キャラによるドラマが多数のユーザーに支持された。'98年の『２』もヒットし、セガの看板タイトルにまで成長。３月にドリームキャストで発売された最新作『サクラ大戦３』も、40万本のセールスを記録している。

! 『ぐるぐる温泉2』最新情報

[illegible]

ゲームをプレイしながら 最新情報をキャッチ!



[illegible]

 注）3社連携について…ナムコ、エニックス、スクウェアの3社は、相互に株式を保有することで4月23日に合意。これにともなって、企業の枠を超えた協力関係を構築していく意向を表明した。

TOPICS 3 PS2用モデム&TA(ターミナルアダプタ)に新製品が登場!

すでに3種類のPS2用モデムが発売されているが、7月1日、新たにアイワよりPS2用モデム「PV-PS200」が発売された。また、オムロンはPS2では初めてとなるTA(ターミナルアダプタ)「MT128PS2」を7月下旬に発売する。TAは、アナログ回線よりも速いISDN回線に接続するために必要な周辺機器で、常時接続のフレッツ・ISDNなどのサービスも利用することができるのだ。モデムについては全部で4種類がそろったことになるので、ここであらためて既発売の3種類もあわせて紹介しよう。

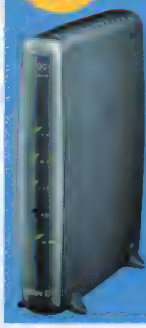
NEWモデム プレイオンラインに対応! アイワ「PV-PS200」



最大の特徴は、プレイオンラインに対応していることだろう。「FFXI」などプレイオンライン対応のネットワークゲームを遊びたい人は安心だ。

<おもな仕様>
●製品型番:PV-PS200●価格:¥12,000●通信速度:アナログ回線専用56kbps●同梱ブラウズソフト:「NetFront」●その他:「Smart SCM USB」チップセット搭載、外付け電話機用モジュラージャック搭載

NEW TA フレッツ・ISDNに対応! オムロン「MT128PS2」

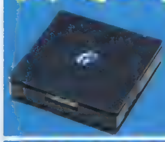


フレッツ・ISDN対応なので、電話代や時間を気にせずインターネットに接続できる。ネットワークゲームをプレイするには最適。

<おもな仕様>
●製品型番:MT128PS2●価格:オープンプライス●通信速度:ISDN回線専用64kbps●同梱ブラウズソフト:「NetFront」●その他:i・ナンバー、INSボイスワープ、ナンバー・ディスプレイ対応

・現在までに発売されているモデム一覧・

アイ・オー・データ「P2GATE」



<おもな仕様>●製品型番:DFML-560/P2●価格:オープンプライス●通信速度:アナログ回線専用56kbps●同梱ブラウズソフト:「EGBROWSER Light」●その他:「SmartSCM USB」チップセット搭載

サン電子「OnlineStation」



<おもな仕様>●製品型番:MS56KPS2●価格:オープンプライス●通信速度:アナログ回線専用56kbps●同梱ブラウズソフト:「NetFront」●その他:Windows98/ME/2000対応

オムロン「VIAGGIO」



<おもな仕様>●製品型番:ME56PS2●価格:オープンプライス●通信速度:アナログ回線専用56kbps●同梱ブラウズソフト:「NetFront」●その他:So-netのPS2向け接続サービス対応版「ME56PS2V」が7月上旬より発売予定

・ここで紹介しているモデム・TAに対応しているソフト一覧・

タイトル	ジャンル	プレイの種類	備考
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	アクション	通信対戦	――
エイジ オブ エンパイアII ～エイジ オブ キング～	シミュレーション	通信対戦	――
対局麻雀 ネットでロン!	麻雀	通信対戦	――
BATTLE GEAR 2	レース	ネットランキング	アイワ「PV-PS200」非対応
EGBROWSER	ブラウザソフト	インターネット利用	サン電子「OnlineStation」非対応

いったいどの機種を買えばいいの?

まず、ISDN回線を導入しているか、あるいは導入の予定がある人は、オムロン「MT128PS2」を買うのがベストだ。問題は、アナログ回線でインターネットに接続しなければならない人だろう。アナログモデム4機種にはそれほど大きな性能差はなく、どのモデムも実売価格は1万円前後となっている。ただ、対応していないソフトがあるので(上記の表を参照)、買いたいソフトが対応しているかどうかを確認してから購入すればいいだろう。デザインの好みで決めても問題はない。

TOPICS 4 So-netがPS2用のポータルサイトをオープン!

業界大手のインターネットサービスプロバイダSo-netを運営するソニーコミュニケーションネットワークは、PS2ユーザーに向けたインターネット接続サービスを7月から本格的に展開していく。おもなサービスの内容としては、PS2用ポータルサイトを設置し、コンテンツの充実を図っていくことになる(詳しくは下のカコミを参照)。また、サービスの提供にともなって、オムロンのPS2対応モデム「ME56PS2V」に、So-netへの入会や接続を容易にする「インターネットおまかせロム」(『NetFront』の改良版)を同梱する。

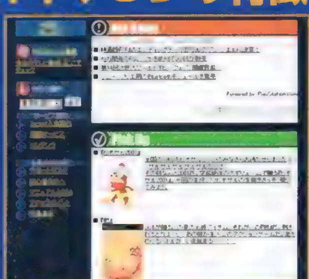
PS2ポータルサイト、3つの特徴

① TV画面に合わせたレイアウト
サイトの横幅がTV画面と同じサイズに設計されているので、左右のスクロールバーを移動させることなく閲覧することが可能。

② ゲーム関連のリンクが充実
ユーザーがアドレスを入力しなくてもいいように、数多くのリンクを設置。また、ゲーム関連のニュースもトップで紹介している。

③ TV番組などの情報も配信
TVでインターネットを楽しんでいるときに、TV番組が気になったら利用すると便利。都道府県別に番組リストを見ることができる。

URL:http://www.so-net.ne.jp/ps/ntsc/



▲ポータルサイトのトップ画面。オススメのゲームについては、紹介ページも用意。

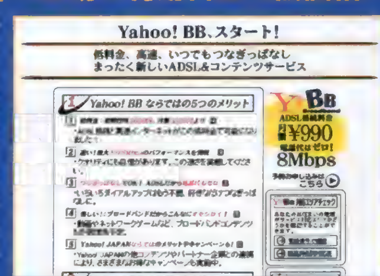
TOPICS 5 最近よく耳にするADSLっていったいなんだ?

ADSLとは、通常の電話回線を利用した高速通信技術のこと。電話回線において音声通話では使用されない高周波数帯域を利用することで、高速なデータ送信が可能になっているのだ。通信速度は、アナログモデムで接続する場合に比べて約20倍以上速くなるため、快適にインターネットを楽しむことができる。また、NTTのフレッツ・ADSLなどのサービスを利用すれば、月額固定料金を支払うことで、常時接続が可能なことも大きな魅力。ただし、現在はPCのみにしか接続環境が用意されていない。PS2でも、接続できるようになることを期待したい。

!「Yahoo!BB」の登場で利用料金も低価格に

ヤフー株式会社がADSL常時接続環境を提供するサービス「Yahoo! BB」は、月額料金を¥2,280という低価格にしたことで大きな注目を集めている(モデムおよびスプリッターのレンタル料などを含めると¥3,017)。NTTのフレッツ・ADSLも利用料金を7月16日より¥3,800に値下するなど、低価格競争はさらに白熱する気配だ。

URL:http://bb.yahoo.co.jp



▲サービス開始は8月1日からだが、申し込み受付は始まっている。詳しくはホームページをチェック!

マウス、キーボードの対応は?
PS2専用HDDの予約販売開始にあわせて、PS2対応USBマウスとUSBキーボードの9月発売も発表されている(P.188参照)。これらはインターネットの利用とネットワークゲームを遊ぶには必須ともいえるが、残念ながら上記モデムに対応しているかどうか、現時点では明らかにされていない。

電撃 INFORMATION

インフォメーション



7/26(木)、ソフトと同時発売!!

MissingBlue 公式攻略ガイド

今月の26日、いよいよ発売される『MissingBlue』。攻略王の攻略本は、もちろんソフトと同日発売！　キャラクターポイント攻略と完全チャート攻略の二段構えで、キミのプレイをバックアップするバイブルだ!!

オススメ1 メインからサブまで！ キャラを大公開

渡辺明夫氏による魅力的なヒロインたちのイベントCGのみならず、ラフスケッチも掲載。また、さまざまな表情の彼女たちも、ページのいたるところにちりばめたので たっぷり楽しんでほしい。



瑞月沙夜　[illegible]かりん　美角唯芽　シーナ・アリール

オススメ2 キャラ別ポイント攻略&チャート表を完備

このゲームを、攻略本なしに全選択肢を間違いなく選んでいくことは至難の業と言えるだろう。そこで、キャラごとにどの選択肢を選べばトゥルーエンドを迎えられるかの一覧表を完備。ゲーム中の3Dマップを図式化したチャートと、それに沿った形の選択肢一覧も掲載している。



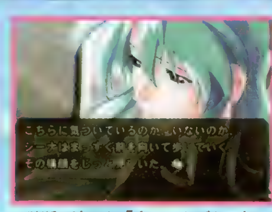
▲最も攻略が難しい沙夜。CGイベントのコンプリートも屈指の難易度だ。

オススメ3 攻略本独断の「なんでもランキング」掲載

企画ページとして、「なんでもランキング」を掲載。どんな内容かは本書を見てのお楽しみ。恒例のシールもあるぞ。



◀メモリーカードシールの一部を紹介。ヒロインたちが満載！



▲独断で決めた「守ってあげたい」1位はシーナ。キミの中の1位は誰かな？

やっぱり電撃だね!



MissingBlue 公式攻略ガイド
7月26日発売　定価：本体1,200円+税

刊行ラインナップ

電撃攻略王

トゥームレイダー5：クロニクル 公式攻略ガイド
発売中　定価：本体1,200円+税

[illegible] ハートに火をつけて 公式攻略ガイド
発売中　定価：本体950円+税

グローランサーII 公式攻略ガイド
8月10日発売　定価：本体1,200円+税

ジェネレーション オブ カオス 完全攻略ガイド
8月10日発売　定価：本体1,300円+税

Dセレクション

幻想水滸外伝 Vol.2 クリスタルバレーの決闘 公式ビジュアルファンブック
発売中　定価：本体1,600円+税

電撃G's文庫

ときめきメモリアル2 [illegible]
著/今田隆文　イラスト/コナミ・オフィシャル
7月25日発売　定価：本体560円+税

ルームメイト2001 −Ryoko−
著／長坂れむ　イラスト／丸藤広貴
7月25日発売　定価：本体580円+税

電撃ゲーム文庫

幻想水滸伝II [illegible]
著/堀慎二郎　イラスト/石川史(KCE東京)
発売中　定価：本体580円+税

DENGEKI 電撃の攻略本・雑誌書籍情報満載!! 電撃インフォメーション

●電撃攻略王シリーズ本のご購入に関する問い合わせは、お近くの書店、または直接読者係（電話：03-5280-7588）まで！
●メディアワークスの雑誌・書籍の最新情報は、http://www.mediaworks.co.jp/でチェック！

post card

150-8790

028

料金受取人払

渋谷局承認

7253

差出有効期間
平成14年4月
10日まで
●切手不要●

東京都渋谷区恵比寿南3-9-4
2001-7DPS

バンタン電脳情報学院

入学事務局行

FREE!!

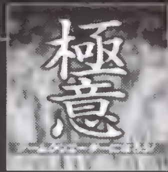
"PSソフト&学校案内パンフレット"請求ハガキ(無料)

※必要事項を記入の上、投函してください。無料で"PSソフト&学校案内パンフレット"をお送りします。

フリガナ / 氏名		男 女 年齢( )才
住所	〒 都道府県	自宅☎ — —
携帯・PHS		e-mail
学校名	立 学年( )年	在学 中退 卒業

PlayStation用ソフト「ゲームクリエーターになろう!!」
無料プレゼントハガキ

※高校3年生以上に限ります



●ゲームクリエーターの「極意」はココにある!

ゲームクリエーター志望者、必見のプレイステーション・ソフトです
現役クリエーターの授業やアドバイスを受けて「極意」をゲットしよう!

［申し込み方法］ 必要事項を記入してポストに投函してください。
もれなくPSソフトを無料プレゼントいたします。

※興味のある学科の□に印をつけてください（必ずご記入ください）

2002 COURSE

●全日制

- □ ゲームプランナー科 ［2年］
- □ ネットワークゲーム科 ［3年］
- □ ゲームプログラム科 ［2年］
- □ ネットワークエンジニア科 ［2年］
- □ ゲームグラフィック科 ［2年］
- □ デジタルデザイン科 ［2年］
- □ イラストレーション科 ［2年］
- □ ゲームライター科 ［2年］
- □ ゲームサウンド科 ［2年］

●新聞奨学生対応

- □ EXゲームグラフィック科 ［3年］
- □ EXゲームプログラム科 ［3年］

●一年速成

- □ ゲームシナリオライター科 ［1年］
- □ ゲーム雑誌ライター科 ［1年］
- □ CGアニメーション科 ［1年］
- □ キャラクターデザイン科 ［1年］
- □ ゲームプログラム夜間科 ［1年］
- □ ゲームプランナー夜間科 ［1年］

●お友達ご紹介欄

お友達で"PSソフト&学校案内パンフレット"が欲しい方がいらっしゃいましたらご紹介ください。

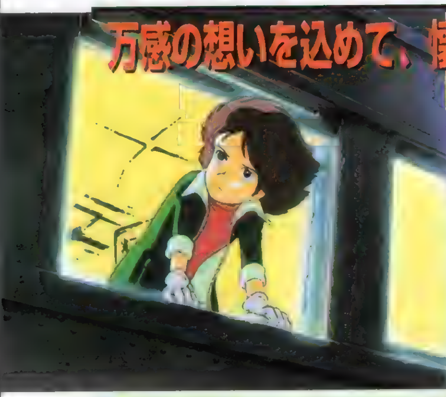
フリガナ 氏名	男 女　年齢(　　)才
住所	〒　　自宅☎　　—　　— フリガナ 都道府県
携帯・PHS	e-mail
フリガナ 学校名	立　学年(　　)年　在学 中退 卒業

電撃DVD STATION

ＤＶＤステーション

アニメに限らず、洋画・邦画も最近はＤＶＤソフトになるのがかなり早いです。劇場の大画面もいいけど部屋でのんびり見るのもいいものですよ。

万感の想いを込めて、懐かしい汽笛が響きわたる…



銀河鉄道999（'79年公開）

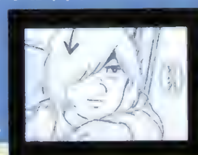
機械の身体を求めて、謎の美女メーテルとともに旅する主人公・星野鉄郎の成長を描く。りんたろう、市川崑ら名だたる巨匠たちが手がけた劇場版第一弾。



日本のＳＦアニメ史に名を残した不朽の名作「銀河鉄道999」の劇場版４作品が、限定生産のＤＶＤ－ＢＯＸとしてリリース決定。本編以外のコンテンツも遊び心いっぱいで、各メニューにはオリジナルのＣＧムービーを収録。チャプターメニューは「路線図」と「ミュージック」の２タイプが用意されて、ひと味違ったサーチが楽しめる。また、特典ディスクには絵コンテ連動解説付きだ。これはマルチアングル機能を使用して本編とリンクしているため、再生中でも自由に切り替え可能。さらに解説書に加え、復刻版のパンフも封入されるぞ。

銀河鉄道999ガラスのクレア（'80年公開）

原作でも人気の高いエピソードの１つ。クリスタルガラスの身体を持つウェイトレス、クレアと鉄郎の悲恋を描く。1980年の東映マンガまつりのプログラムとして上映された、ＴＶ第３話の劇場用リメイク作。





◀▲絵コンテをはじめ一般公募で募ったレアグッズなど、貴重な映像がたっぷり。

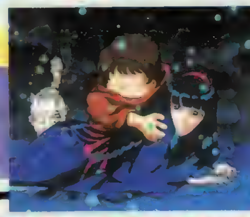
銀河鉄道999アンドロメダ終着駅（'81年公開）

メーテルからのメッセージを受け取り、再び９９９に乗り込んだ鉄郎の数奇な運命を描く。エピソードとしては、前作「銀河鉄道999」の続編にあたる。



銀河鉄道999エターナルファンタジー（'98年公開）

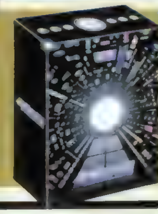
危険分子として地下牢に監禁されていたところをメーテルに助け出され、再び銀河の旅路に着いた鉄郎の運命は……。「さよなら銀河鉄道」から17年の歳月を経て制作された、ファン待望の劇場版最新作。



DATA

銀河鉄道999
DVD-BOX the MOVIE

DD　4:3　16:9LB



タツノコアクションヒーローの魂を受け継ぐ新世代ダークヒーローが誕生!!



「ガッチャマン」「破裏拳ポリマー」などタツノコヒーローアニメの最新作として作られながら、世界の平和を守るわけではなく、妹を捜し、真実を追求するためだけに戦う新世代ヒーロー、それが「ソウルテイカー」。独特の世界観と戦慄のサスペンス、激しく熱いアクションに美少女たち♥　WOWOWで好評放映中の人気作がいよいよ登場。なお、初回限定生産のみBOX付き。

小麦ちゃん人気上昇中!!



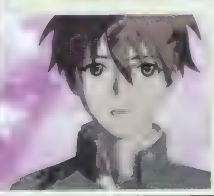
「ソウルテイカー」のマスコット、小麦ちゃんオンリーHPがついにオープン！　まだ工事中のコンテンツも多いけれど、こまめにチェックしておいて損はないぞ。これで小麦ちゃんのすべてが明らかに……!?

URL「http://www.soultaker.net/komugiclub/」

STORY

誤って埋葬された主人公・伊達京介は、どこか懐かしさの漂う女性・岬真夜に救い出される。翌日、母親の墓参りをする彼を正体不明の刺客が襲う。次々と降りかかる異常な事態は真夜の身にも及び、彼女は謎の敵の手に落ちてしまうのだった……。





▲▶17年前に月のコロニーで起きた異変が、京介とまだ見ぬ妹・琉奈の運命を数奇なモノに変える。

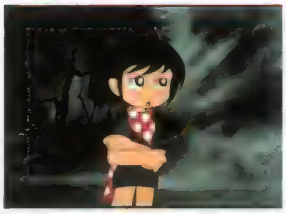
DATA

The Soul Taker
～魂狩～

DD　16:9LB



7/20 サスケ　DVD-BOX1



■日本コロムビア株式会社
■XT-1194〜1197
■¥18,800
■約400分
DD 4:3

「忍者武芸帳」や「カムイ伝」と並び称される、巨匠・白土三平の代表作「サスケ」のTVアニメ全29話がBOX仕様で登場。強く生きる少年忍者サスケの成長を通して、命の尊さを描いた名作中の名作。今回発売されるBOX1には、第1話から16話までを収録。さらに各巻の最後には、映像特典として忍術の解説・図説を記録した「サスケ忍術秘伝」が入っているぞ！

7/25 録音霊



■キングレコード
■KIBF-80
■¥4,700
■71分
DD 4:3

人気のホラータイトル「エコエコアザラク」を手がけた監督・鈴木浩介と、脚本・小林弘利の名コンビが贈る密室心霊ホラーがこの「録音霊」。かつて、一世を風靡したブルース歌手が建てたスタジオでデビュー曲の録音をした新人のアイドル。録音されたテープを聞くと、誰も気が付かなかった奇怪な音が録音されていた……。古いレコーディングスタジオに潜む自縛霊の正体は!?

7/21 弟切草 特別版 インタラクティブエディション



■パイオニアLDC
■KABD-132
■¥4,700
■85分
DD 16:9LB

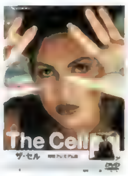


PSソフトとして発売された「蘇生編」でもおなじみの「弟切草」。2001年春に公開され、奥菜恵主演でも話題を呼んだ劇場作品が早くも登場。劇場公開時の映像とは別の角度から奥菜恵をとらえた、マルチアングル&インタラクティブ仕様のDVDらしい1本だ。

7/25 ザ・セル デラックス版（特別プレミアム版）



■パイオニアLDC
■PIBF-1369
■¥4,700
■109＋α分
DD 16:9LB



誘拐された被害者を捜すため、意識不明に陥った殺人犯の意識に接触した女性心理学者の活躍を描く、ジェニファー・ロペス主演のサイコホラー。初回のみ特典ディスクを同梱した特殊仕様で、総計16分にもおよぶ未公開シーンや貴重なメイキングを収録している。

7/25 サラリーマン金太郎 1



■バンダイビジュアル
■BCBA-0883
■ ¥4,800
■約100分
DD 4:3



ドラマ、映画とさまざまなメディアで展開してきた、本宮ひろ志原作の人気コミックがついにアニメになって登場！　暴走族の頭をはっていた主人公・矢島金太郎のサラリーマンとしての型破りな生き方を描いた人気作だ。毎月1巻ずつ、全5巻の発売予定。

7/25 ふしぎ遊戯（一）



■バンダイビジュアル
■BCBA-0888
■ ¥3,800
■約145分
DD 4:3



主人公・夕城美朱と本郷唯は、普通の中学生。ところがある日、図書館で偶然手にした本「四天地書」の中に吸い込まれてしまう。古代中国のような異世界で、美朱は国を救うため、巫女としてさまざまな人間と出会い、伝説の「朱雀」を呼び出す冒険へと旅立つ。



未完のアクション巨編に隠された幻のカットがついに明かされる！

1997年に発見された大量の未公開映像と関係者の証言をもとに、国内の映画会社アートポートが完全版として再編集。「死亡遊戯」で大幅にカットされたシーンも復活した、リー本人の制作意図に近いと称されるファン必見の一本だ。

通販専用 Special-Boxもアリ!

ファンなら1000セット限定の通販専用BOXも要チェック!!　このBOXには、「燃えよドラゴン」で使用された物と同デザインのグローブや、メディコムトイ製1／6着せ替えフィギュア（カンフー着付き）が同梱され、パッケージもオリジナルデザインとなっている。定価は¥23,000で、7／23から予約受付が開始される（※）。

DATA

G.O.D
死亡的遊戯
■[illegible]
■[illegible]
■[illegible]
■[illegible]　■[illegible]
DD 16:9LB



タイトルリスト

発売日	タイトル	価格/型番	備考
7/25	ブルース・リー最強格闘技ジークンドー	¥4,500/PIBW-1085	ブルース・リーが創設した格闘技「ジークンドー」の基本や技術、理念などをリー自らが解説
[illegible]	ブルース・リードラゴン伝説	¥3,800/PIBF-7211	代表作のハイライトと、貴重なプライベート映像でつづる、生誕60周年記念に制作されたドキュメント。
8/10	ドラゴン怒りの鉄拳〈DTS〉	¥5,700/PIBF-1366	「死亡遊戯」の未公開映像を収録。初回限定生産品で、ミニチュア・ヌンチャクと中村瀬永の解説書を封入。
[illegible]	ブルース・リー死亡の塔	¥4,700/PIBF-1371	日本を舞台に撮影され、子役時代の貴重な映像やブルース・リーの葬儀なども収めたメモリアルフィルム。
8/10	ストロンゲスト史上最強の映画スターは誰だ?	¥4,700/PIBF-1372	ブルース・リーをはじめ、ジャッキー・チェンら、アクション俳優の名場面を集めた格闘映画の集大成。

DVDランキング

セル（6/10〜6/16）

1 evolution

アーティストにしてティーンエイジャーのファッションリーダーでもあるあゆのBrandNewシングルクリップ。

2 魔女の宅急便

多くのファンが待ち焦がれた宮崎アニメの人気作。「当たりロット」には、最新作の劇場鑑賞券が封入されている。

1	evolution	avex　distribution	¥1,500
2	魔女の宅急便	ブエナ　ビスタ　ホーム　エンタテインメント	¥4,700
3	チャーリーズ・エンジェル〜コレクターズ・エディション	ソニー・ピクチャーズ　エンタテインメント	¥3,800
4	処刑人	アスミック	¥3,800
5	ホワット・ライズ・ビニーズ　特別編	20世紀フォックス　ホームエンタテインメント	¥3,980
6	スペース　カウボーイ　特別版	ワーナー・ホーム　ビデオ	¥2,500
7	ルパン三世　カリオストロの城	ブエナ　ビスタ　ホーム　エンタテインメント	¥4,700
8	ソラトビデオ　カスタム　~VIDEO CLIP CHRONICLE 1991-2001	ポニーキャニオン	¥4,000
9	60セカンズ　特別版	ブエナ　ビスタ　ホーム　エンタテインメント	¥3,800
10	M：I−2	CICビクタービデオ	¥4,700

レンタル（6/10〜6/16）

1 チャーリーズ・エンジェル〜コレクターズ・エディション

'70年代に放映された人気シリーズのリメイク版。美しくも勇ましい女性エージェントたちの活躍に注目！

2 60セカンズ

天才的な自動車泥棒たちの活躍を描く迫力のアクション大作が、前回に引き続きランクイン。

1	チャーリーズ・エンジェル〜コレクターズ・エディション	ソニー・ピクチャーズ　エンタテインメント
2	60セカンズ	ポニーキャニオン
3	インビジブル〜コレクターズ・エディション	ソニー・ピクチャーズ　エンタテインメント
4	スペース　カウボーイ	ワーナー・ホーム　ビデオ
5	ハムナプトラ　失われた砂漠の都	ソニー・ピクチャーズ　エンタテインメント
6	グラディエーター　デラックス・コレクターズ・エディション	ソニー・ピクチャーズ　エンタテインメント
7	レッド　プラネット　特別版	ワーナー・ホーム　ビデオ
8	ホワット・ライズ・ビニーズ	20世紀フォックス　ホームエンタテインメント
9	X−MEN 特別版	20世紀フォックス　ホームエンタテインメント
10	キッド	ブエナ　ビスタ　ホーム　エンタテインメント

情報提供：TSUTAYA

 ※「死亡的遊戯 DVD-Special BOX」通販の申し込み問い合わせは(TEL)03-5721-9876 パイオニアLDCお客様センター（月、火、木、金曜日／13:00〜16:00）まで。

電撃MONO STATION モノ・ステーション

今回は、手のひらサイズのレーシングマシン「ビットチャーG」を紹介！　さらにこの夏、各地で開催される「ビットレーサー」の大会も要チェックだ!!

超小型のボディが生み出す驚異の走り!! R/C（ラジコン）ビットチャーG（ジー）登場!!



この「ビットチャーG」は、極小モーター“マイクロビー”を搭載した超小型のラジコンカーだ。全長60mmという手のひらサイズながら、従来のラジコンに迫るドライビング性能を実現している。また小型ボディを生かし、机の上などちょっとしたスペースで遊べる手軽さも魅力的だぞ。さらに、“ラジコン＝高価”という先入観を持つ人が多いなか、「ビットチャーG」は￥2,980という低価格で発売される。まさに大人から子どもまで楽しめる、この夏注目アイテムだ！

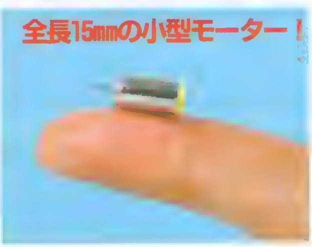


DATA
ビットチャーG
●7月14日発売
●各￥2,980●トミー

最新技術が生み出した究極のR/C! ビットチャーGのスゴサ!!

超小型モーター「マイクロビー」を搭載！

「ビットチャーG」は、「マイクロビー」というわずか15mmの超小型のモーターを搭載。これは携帯電話に使われているものと同じものだ。この小さなモーターが超小型マシンを実現した。



◀指の先にあるのがモーター。その驚異的な小ささがわかるはずだ。

45秒のチャージで約2分間の走行が可能!!

マシンのバッテリーにはニカド充電池を使用。充電はマシンを送信機にセットして行う。45秒の充電で約2分間走らせることが可能。パッと出して、即充電、すぐに走り出せるのが「ビットチャーG」の特徴だ。

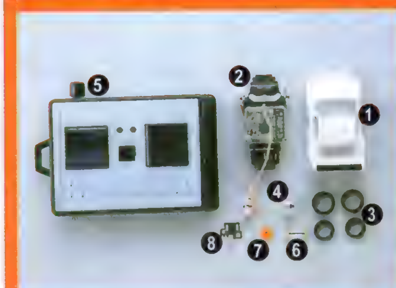


▲送信機のわきのカバーを開け、マシンをセットすれば充電開始。送信機のランプが消えれば充電完了となる。



▶充電開始からわずか45秒で再発進だ！

フルセットで￥2,980!!



「ビットチャーG」セット内容

❶ボディ
❷シャーシ
❸タイヤ
❹リアホイール
❺送信機
❻マイクロビー
❼ギア
❽ヒートシンク

豊富な車体バリエーション！

実在の車をモデルにした「ビットチャーG」シリーズ。右の4車種を皮切りに、新車種がドンドン発売されていく。今後は9月14日に「セリカ」と「RX-7FD」が登場予定だ。

ホンダ2000シルバー



ホンダ2000イエロー



スカイラインGT-R R34ブルー



スカイラインGT-R R34ホワイト



パーツ&コースも続々発売

本体に続き専用コースが7月26日に発売！　改造パーツも順次リリースされるぞ。

●パーツ&コース一覧
- コーナーガイドレール／￥780
- テーブルサーキットパイロン／￥480
- デジタルラップカウンター／￥2,200
- マイクロビー2.2／￥360※
- マイクロビー1.0／￥360※

※マイクロビー2.2（本体付属のものと同等のモーター）及びマイクロビー1.0（低速モーター）は7月14日発売です。

ビットチャーGの兄貴分!ビットレーサーにも注目!



「ビットチャーG」と同じく〝マイクロビー″を搭載したのが、この「ビットレーサー」。改造パーツで自由にカスタマイズしたマシンでコースを走り、そのスピードを競うのだ。こちらはコントロールこそできないが、カスタマイズの奥深さから、現在人気急上昇中。「ビットチャーG」同様、チェックしておきたいアイテムだぞ。

DATA
ビットレーサー
●発売中●各¥580
●トミー

ビットレーサーの魅力をチェック!

❶30秒の充電で約3分間の走行が可能!

約30秒の充電で、「ビットチャーG」よりも長い3分間の走行が可能。小型軽量の車体により高速走行が可能だ! 充電は専用チャージャーで行う。

❷専用コースでハイスピードレーシング!

別売りの専用コースセットは、最大傾斜60度のバンクコーナーを導入。ハイスピードな走りで、本格的なレースを楽しむことができる。

❸自由なカスタマイズで楽しさ無限大!

マシンの改造が「ビットレーサー」の醍醐味! 改造パーツによるカスタマイズやボディの軽量化など、発想しだいでマシンはドンドン速くなる!

TOMY公認! この夏ビットレーサーの大会が全国11カ所で開催!!

GWに行われた大会が、夏にも開催されることが決定! 開催店舗とともに、大会の公式ルールもあわせて掲載するのでチェックしておこう。



■ビットレーサー夏休み地区大会　開催店舗一覧

エリア	開催場所	開催日	イベント開始時間	住所	お問い合せ先
札幌	おもちゃのヤスダ	7月29日	11:00/14:00	旭川市本町3丁目	0166-51-1519
関東①	東武百貨店池袋店	7月20日	11:00/13:00/15:00	東京都豊島区西池袋1−1−25	03-5951-8904
関東②	ジャスコ鎌取店	7月22日	11:00/14:00	千葉市緑区有吉町800番地6	043-226-9211(代)
関東③	高島屋新宿店	7月29日	11:00/13:00/15:00	東京都渋谷区千駄ヶ谷5−24−2	03-5361-1596
関東④	吉祥寺ユザワヤ	7月29日	11:00/14:00	東京都武蔵野市吉祥寺南町2−1−25	0422-79-4141
名古屋①	キャプテン尾西店	7月22日	11:00/15:00	愛知県尾西市三条賀40−1	0586-61-7515
名古屋②	松坂屋名古屋店	8月12日	11:00/14:00	愛知県名古屋市中区栄3−16−1	052-264-2711
大阪①	ジェイアール京都伊勢丹	7月22日	11:00/15:00	京都市下京区烏丸通塩小路下ル東塩小路	075-342-5703
大阪②	近鉄百貨店阿倍野店	8月5日	11:00/14:00	大阪市阿倍野区阿倍野筋1−1−43	06-6624-1111(代)
大阪③	阪急百貨店本店	8月12日	11:00/14:00	大阪市北区角田町8−7	06-6367-2432
九州	ピーコック久留米店	8月12日	13:00/15:00	福岡県久留米市大手町1−6	0942-38-3777

大会公式ルール「3ミニッツレース」のルールを解説

TOMY公認の大会で採用されている「3ミニッツレース」のルールを紹介! 大会への出場を目指し、今のうちにルールを覚えておこう!

3分間でスピードとピットワークを競え!

スタート前は、マシンを充電してない状態で、ピットレーンに置く。レースがスタートしたら、10秒以内で最初の充電を行う。このとき10秒以上の充電は禁止。この1回目以降は、終了まで、いつ、何回、何秒充電してもOK。3分経過後、次にゴールしたときの周回数が多く、トータルタイムが短い者が勝ちとなる。

スタート　ノンチャージ状態でマシンを準備

10秒間　スタートと同時に充電を開始し、10秒以内にコースを走り出そう。充電時間は、10秒以内なら走行者が自由に決められる。

2分50秒間　1回目の充電だけでは当然完走できない。よって再充電のタイミングがレースのカギとなる。2回目以降の充電は、いつでも何回でも自由に行うことができる。

3分間

ゴール　3分経過後の周回数とトータルタイムで競う

電撃 RANKING STATION

ランキングステーション

『グランツーリスモ3』が1位に返り咲き！　このゲームが同梱された、PS2本体の売り上げも好調だぞ。

ソフト売り上げTOP20
最新の販売本数ランキング

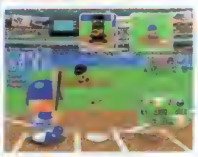
1 前回2 PS2 **グランツーリスモ3 A-spec ※本体同梱版含む**
●SCE ●4月28日 ●RCG ●¥6,800



「F094/S」のこの色は、某貴公子のマシンがモデル。ほかの色より性能も少し高いぞ。

期間内推定売り上げ本数 **21万1480本**
累計推定売り上げ本数 **121万300本**

2 初登場 **実況パワフルプロ野球2001**
●コナミ ●6月7日 ●SPG ●¥5,980



『パワプロ』シリーズ最新作。「サクセス」のプレイ期間が1年になり、遊びやすくなった。

期間内推定売り上げ本数 **15万2993本**
累計推定売り上げ本数 **15万2993本**

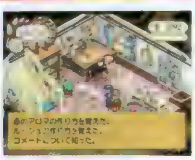
3 初登場 PS2 **蚊（か）**
●SCE ●6月21日 ●ACT ●¥5,800



蚊となって人間の血を吸うACT。「刺す」、「吸う」の2つのアクションが楽しめる。

期間内推定売り上げ本数 **5万3381本**
累計推定売り上げ本数 **5万3381本**

4 初登場 PS2 **リリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士3～**
●ガスト ●6月21日 ●RPG ●¥6,800



『アトリエ』シリーズ第3弾。調合法がわかりやすくなり、交易などの新要素を追加。

期間内推定売り上げ本数 **5万793本**
累計推定売り上げ本数 **5万793本**

5 前回3 **From TV animation ワンピース グランドバトル!**
●バンダイ ●3月15日 ●FTG ●¥5,800



2P対戦時のみ、L1を押しながらキャラを選ぶと、同キャラ対戦ができるのだ。

期間内推定売り上げ本数 **4万9918本**
累計推定売り上げ本数 **43万9613本**

順位	前回	機種	タイトル	メーカー	発売日	ジャンル	価格	期間	累計
6	前回1		ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記	エンターブレイン	5月24日	S・RPG	¥6,800	4万7228本	31万2170本
7	初登場	PS2	魔剣爻（シャオ）	アトラス	6月7日	A・AVG	¥6,800	3万6288本	3万6288本
8	前回11	PS2	ワールドサッカーウイニングイレブン5	コナミ	3月15日	SPG	オープン	2万6011本	42万4474本
9	初登場	PS2	勝負師伝説 哲也	アテナ	6月21日	TBL	¥5,800	2万4055本	2万4055本
10	初登場	PS2	エヴァーグレイス2	フロム・ソフトウェア	6月21日	A・RPG	¥6,800	2万1884本	2万1884本
11	前回13	PS2	SIMPLE2000シリーズ Vol.1 THE テーブルゲーム ～麻雀・囲碁・将棋・カード・花札・リバーシ・五目ならべ～	D3パブリッシャー	5月31日	TBL	¥2,000	1万9475本	2万9514本
12	前回4		真・女神転生	アトラス	5月31日	RPG	¥4,800	1万7610本	5万5110本
13	初登場		Jリーグ実況ウイニングイレブン2001	コナミ	6月21日	SPG	¥5,980	1万6409本	1万6409本
14	初登場		Dance Dance Revolution EXTRA MIX	コナミ	6月7日	ETC	¥5,980	1万6064本	1万6064本
15	前回6		ワールドスタジアム5	ナムコ	5月10日	SPG	¥5,800	1万3827本	9万1008本
16	再登場	PS2	鬼武者	カプコン	1月25日	ACT	¥7,800	1万2768本	94万8270本
17	再登場		ハッピーダイエット	トワイライトエクスプレス	4月26日	SLG	¥5,800	1万2327本	4万77本
18	前回9		トゥームレイダー5：クロニクル	カプコン	5月31日	A・AVG	¥5,800	1万1120本	2万5399本
19	前回20	PS2	バイオハザード コード：ベロニカ 完全版	カプコン	3月22日	A・AVG	¥6,800	1万984本	34万365本
20	前回14		ファイナルファンタジーIX	スクウェア	00年7月7日	RPG	¥7,800	1万747本	281万4160本

MAKER'S VOICE

(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
『GT3』担当一同

長い長い制作期間を終え、ようやくスタッフにもゆとりが出てきたようです。最近は主要スタッフも休みをとったりしていますが、海外にレース観戦に行ったりと、結局みな、クルマから離れられない状態です。こうしたプライベートの日々も、次回作への情熱に変わっていくわけですし、まだまだこれからも飽くなき疾走は続きます。発売から2カ月が経過したうえでの返り咲き1位ということで、スタッフ一同、大変感謝しております。

（「電撃マーケティング室」調べ）　※ランキングはイトーヨーカ堂、トップボーイ、わんぱくこぞうをはじめとした全国1300店舗のデータ協力店、及びデジキューブの売り上げデータを基に独自に集計し算出したものです。　協力：ソフマップ

前評判TOP15
DPS読者が選ぶ期待のソフト

順位	前回	機種	タイトル	データ	ポイント
1	前回1	PS2	ファイナルファンタジーX	●スクウェア ●7月19日 ●RPG	105815 POINTS
2	前回5		東京魔人學園外法帖	●アスミック・エース エンタテインメント ●夏予定 ●S・RPG	32987 POINTS
3	前回2		サモンナイト2	●バンプレスト ●8月2日 ●S・RPG	25704 POINTS
4	前回6	PS2	幻想水滸伝Ⅲ	●コナミ ●冬予定 ●RPG	25275 POINTS
5	前回3	PS2	グローランサーⅡ ※限定版含む	●アトラス／キャリアソフト ●7月26日 ●RPG	20748 POINTS
6	前回9	PS2	ゼノサーガ エピソードⅠ 力への意志	●ナムコ ●12月予定 ●RPG	20315 POINTS
7	初登場	PS2	みんなのGOLF3	●SCE ●7月26日 ●SPG	16857 POINTS
8	前回10	PS2	メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ	●コナミ ●冬予定 ●ACT	15993 POINTS
9	前回7	PS2	スターオーシャン3（仮）	●エニックス ●発売日未定 ●RPG	15561 POINTS
10	前回11	PS2	ファイナルファンタジーXI	●スクウェア ●2002年3月予定 ●RPG	13599 POINTS
11	初登場	PS2	実況パワフルプロ野球8	●コナミ ●8月2日 ●SPG	11670 POINTS
12	前回8	PS2	MissingBlue（ミッシングブルー）※限定版含む	●トンキンハウス ●7月26日 ●AVG	10806 POINTS
13	初登場		Memories Off 2nd	●キッド ●9月27日 ●AVG	10374 POINTS
14	再登場	PS2	Devil May Cry（デビル メイ クライ）	●カプコン ●8月23日 ●ACT	9841 POINTS
15	初登場	PS2	ZEONIC FRONT 機動戦士ガンダム 0079	●バンダイ ●9月6日 ●SLG	9077 POINTS

読者人気TOP15
DPS読者が選ぶ名作ソフト

順位	前回	機種	タイトル	データ	ポイント
1	前回2		ファイナルファンタジーⅨ	●スクウェア ●00年7月7日 ●RPG	33843 POINTS
2	前回8		ファイナルファンタジーⅦ	●スクウェア ●97年1月31日 ●RPG	30845 POINTS
3	前回1		テイルズ オブ エターニア	●ナムコ ●00年11月30日 ●RPG	21848 POINTS
4	前回6	PS2	グランツーリスモ3 A-spec	●SCE ●4月28日 ●RCG	15128 POINTS
5	再登場		ファイナルファンタジーⅧ	●スクウェア ●99年2月11日 ●RPG	14264 POINTS
6	前回7		ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち	●エニックス ●00年8月26日 ●RPG	13832 POINTS
7	前回14		スーパーロボット大戦α	●バンプレスト ●00年5月25日 ●S・RPG	12967 POINTS
8	初登場		ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記	●エンターブレイン ●5月24日 ●S・RPG	12103 POINTS
9	前回5		ゼノギアス	●スクウェア ●98年2月11日 ●RPG	11238 POINTS
10	前回3		ガンパレード・マーチ	●SCE ●00年9月28日 ●AVG	9077 POINTS
11	前回4		幻想水滸伝Ⅱ	●コナミ ●98年12月17日 ●RPG	8645 POINTS
12	再登場	PS2	鬼武者	●カプコン ●1月25日 ●ACT	7780 POINTS
13	前回9		スーパーロボット大戦α外伝	●バンプレスト ●3月29日 ●S・RPG	7348 POINTS
14	再登場		東京魔人學園剣風帖	●アスミック・エース エンタテインメント ●98年6月18日 ●AVG	6916 POINTS
15	初登場	PS2	バイオハザード コード：ベロニカ 完全版	●カプコン ●3月22日 ●A・AVG	5619 POINTS

ハード売り上げ

PS2
期間内推定売り上げ台数 20万2264台
累計推定売り上げ台数 535万4088台

PS★
期間内推定売り上げ台数 1万3500台
累計推定売り上げ台数 97万409台

RANKING TOPICS

『FFX』は何本売れる？

いよいよ発売まで約1週間となった、PS2期待の超大作RPG『ファイナルファンタジーX（以下FFX）』。今回は、過去の同シリーズの売り上げデータを参照しつつ、『FFX』の売り上げについて考えてみたい。ここで注目したいのは、「販売実績比較」の『FFⅦ』のデータ。『FFⅦ』発売時のPS本体の普及台数約540万台は、現在のPS2の累計売り上げ台数約535万台とほとんど同じなのだ。そこから考えると、今度の『FFX』も初週だけで約200万本は売れるかもしれない。ただし、これはあくまでも数字だけ単純に比較した場合で、最近はソフトが売れない傾向が続いている。このことを裏付けるかのように、メディアワークスが販売店に対して行った独自のアンケートでも、『FFX』は「累計で200万本」という予想が19.0%と1番多かった（以下250〜300万本…15.6%、150万本13.2%）。はたして、『FFX』がこの予想をくつがえせるかどうか注目したい。

「FFⅦ」〜「Ⅸ」の販売実績比較

タイトル	発売日	発売週販売本数	累計販売本数	発売週比率	発売時の本体普及台数
ファイナルファンタジーⅦ	97年1月31日	222万1231本	312万2110本	71.1%	約540万2000台
ファイナルファンタジーⅧ	99年2月11日	254万1172本	352万2226本	72.1%	約1463万9000台
ファイナルファンタジーⅨ	00年7月7日	194万7448本	280万9167本	69.3%	約1684万7000台

※メディアワークス調べ

【参考】「FF」シリーズの販売推移

機種	タイトル	発売日	累計販売本数	備考
FC	ファイナルファンタジーⅠ	87年12月18日	約52万本	メディアワークス調べ
FC	ファイナルファンタジーⅡ	88年12月17日	約76万本	メディアワークス調べ
FC	ファイナルファンタジーⅢ	90年4月27日	約140万本	CESAゲーム白書より
SFC	ファイナルファンタジーⅣ	91年7月19日	約144万本	CESAゲーム白書より
SFC	ファイナルファンタジーⅤ	92年12月6日	約245万本	CESAゲーム白書より
SFC	ファイナルファンタジーⅥ	94年4月2日	約255万本	CESAゲーム白書より

※PS2の累計推定売り上げ台数は、00年3月4日〜のデータです。また、PSの累計推定売り上げ台数は、2000年度以降（00年4月〜）のデータです。SCEの公式な発表では、01年2月18日時点で、日本国内の累計出荷台数が1,833万台に達しています。　★PSone含む。

DPSソフトレビュー

DPS SOFT REVIEW

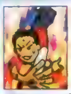
編集部ではリュック派とユウナ派に分かれての闘争が勃発するほど人気(!?)の『FFX』。ゲームはもちろんすごいけど、こんな女の子が実在したら…ってマジ考えちゃうほどリアルです。

今回のレビュアー

TAC



●ワイルドライター本能派
本能でゲームを斬る。趣味に合うゲームは死ぬほどやり込む。でもほんとには死なないので安心してね。
好きなソフト:「SILENT HILL」「BRAVE SAGA」



●「ゲームは挑戦!」が哲学
激ムズACT&STG完全制覇に挑むストイックで血が熱い武闘派ゲーマー。熱すぎて周辺の気温も上がる。
好きなソフト:「RAYMAN」「雷電ディー・エックス」

ヒロポン



●なんでも食べる雑食性
私生活もゲームも雑食性。麻雀、パチンコが生活手段(でも貧乏)なので、そっちのレビュー要員?
好きなソフト:「子育てクイズマイエンジェル」「ネクストキング」



●小島シンパのうんちくライター
ゲームは快適にプレイできることが命と信じる。ゲームについて分析するのが好き。小島監督の大ファン。
好きなソフト:「ポリスノーツ」「メタルギアソリッド」



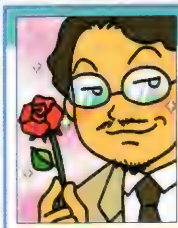
●システムまわりを重視です
システムまわりから作り手の意気込みが感じられるゲームが好き。どんなジャンルのゲームもこなす便利屋。
好きなソフト:「ロードオブモンスターズ」「スタジオP」

トモザ



●電撃のランニング魔人
一年中ランニング一枚で過ごす体力系ライター。iモードと『ダビスタ』、たらこおにぎりを何よりも愛する。
好きなソフト:「ダビスタ99」「7(セブン)」

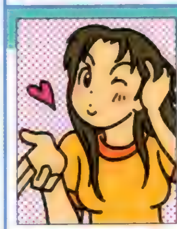
渡部雅人



風呂上がりに冷水を浴びると感覚が鋭くなると気づく。食事もおいしくなるし、レビューもほかの人が気が付かないところまで見られる。だから「FF」は家でプレイしていい?クリアまで長いし。

●ゲーム業界10余年の本誌編集長
創刊以来、本誌を支え続ける編集長。豊富なキャリアとあふれる愛でゲームを評価。『トルネコ2』はいまだに会社イチの実力とゲームのウデも確かだぞ。
好きなソフト:「トルネコ2」「ドラクエⅦ」

なんでもゆうこ



毎日10時間パソコンで遊んでいたら、CDドライブが壊れました。仕方なくパソコンショップで激安パーツを購入。問題なく動いてくれるものの、ギュインギュインとものすごい音がして困ってます。

●フィーリング重視なマイペース娘
ソフトに対する先入観を持たず、新鮮な驚きを重視する。ちょっとのことでハデに驚くゲームジャンキー。携帯電話はいつも不払いで止められている。
好きなソフト:「ぼくのなつやすみ」「パワプロ7」

本郷直樹



蒸し暑さのため、編集部に来るまでに、何度もドトールに避難。ひとときの安らぎを楽しんでます。でも、飲めば汗になるし、原稿の時間とお金は減っていく。どんな楽しみにもギセイは付きものです。

●自分の将来よりもゲームが大事
ゲームのしすぎで何度も進級を逃した元・大学生。リズムゲームとギャルゲーをやっているときだけ幸せそう。レビュアーのなかでは一番平均点が高い。
好きなソフト:「スーパーロボット大戦α」「ドラムマニア」

ウォルフ中村



往年のスーパーカーが実名で収録されている「GT」系ゲームが出ないかなぁ。「激突スーパーカークイズ」(そういうTV番組が大昔にあった)内でのレースを実際に遊べたら…というのが元ネタ(笑)。

●誇り高きベテランの目
ゲームを徹底的にやり込み、つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価。この人の目はすごいぞ。編集部イチのスポーツマニア。
好きなソフト:「鉄拳TT」「みんなのGOLF2」

イラスト/しおやてるこ

レビューの掟

点数は5点きざみの100点満点
とくにオススメのタイトルは点数が**赤字**になっています。

100点	[illegible]
90点以上	[illegible]
80点以上	[illegible]
70点以上	[illegible]
60点以上	[illegible]
50点以上	[illegible]
[illegible]	[illegible]

FINAL FANTASY X
(ファイナルファンタジーX)

RPG

7/19



PS2で初めて発売される「FF」ということで、期待と不安が入り混じった、複雑な心境でプレイしましたが、とても安心しました。今作はとにかくお話が楽しいですね。そしてそのお話を、グラフィックや音声による会話、バトルなど、すべての要素がきちんと盛り上げていて、非常にまとまっている感じがしました。もちろんお話以外にも楽しめる要素が多く、個人的には、スフィア盤を使ってキャラをチクチク成長させていくシステムが気に入りました。ゲーム後半にもいろいろな、やり込み要素が用意されているので、本当に物語を楽しみながら、じっくり遊び尽くせそうです。 **100**

ずいぶん変わったなあと言うのが、正直な感想です。それもよいほうに。戦闘が入れ替えバトルになったり、召喚獣が戦闘に常駐できたり、プレイヤーが自分の好き勝手にキャラを成長させていけるなど、新システムを挙げればキリがないほどです。さらに、常にミニマップが表示されていて道に迷わないし、意識して経験値を稼がなくてもどんどん話を進められるから、ほとんどストレスを感じないで遊べます。今までの「FF」シリーズにはない世界観や、思わずうなってしまうほどのムービー、妙に人間臭い主人公などなど、見所も盛りだくさん。万一興味がない人も、ぜひ。 **95**

シナリオの内容、キャラの魅力、戦闘のおもしろさ、そしてボリューム感、すべてにおいてシリーズ最高のデキです。随所に入る声の演出も、文字としぐさだけでは伝え切れなかった「感情」まで伝えています。また、戦闘前の読み込みはとても速いし、召喚獣の演出も短縮できたりと、戦闘をテンポよく楽しむことができます。新要素が多数追加されたシステムも、チュートリアルのおかげでとっつきやすいし、セーブの速さ&数の多さも◎。ただ唯一残念な点が、武器の並べ替えを自動にできないこと。でも、それを差し引いたとしてもすべてのゲームファンにオススメできる作品です。 **95**

ザコ戦でも相性を考えて戦う必要があるし、戦闘に参加しないと経験値ももらえないためこまめにキャラを入れ替えることになる。これが意外と面倒だった。ただ、成長システムはすぐになじめたし、バランスも良好だ。もっとも、中盤のボス戦を含む連戦(この間約35分セーブ不可)などではそれなりの準備が必要となるのだが。武具を自動的に整理できない(アイテムは可能)、キー設定が固定、パズル性の高い強制イベントが複数回ある(このパートだけは操作感もイマイチ)などの点も残念。50時間もあればクリア可能だが、やり込める要素が多いので長く楽しめる点は◎。 **85**

ヤンヤ カバジスタ
~featuring Gawoo~

ACT

7/5



専用のボードコントローラは、うまく操作できるようになるまでに、慣れが必要(左右のスティックを傾けたときに、誤ってL3やR3ボタンを押してしまいやすい)で、最初はなかなかキャラを思いどおりに動かせない。だが、チュートリアルが充実しているので、キチンと練習すればすぐに慣れるハズ。また、トリックの成否の判定基準がわかりにくく、失敗しても納得できないこともあった。 **60**

トモザ

スケボーのさまざまな技(トリック)で謎の生物ガウーを倒すACT。トリックを決めて、BGMを完成していく「ライブモード」など豊富なモードは魅力ッス。とくに「スキルアップモード」のチュートリアルは、親切なのでありがたかったッス。ただ、専用コントローラの操作にはコツがいるので思いどおりにトリックが出せないことがあるのと、ちょっと爽快感に欠けるところがあるのが残念ッスね。 **65**

鉄1
~電車でバトル!~

RCG

7/5



グラフィックはキレイだし、レース中の挙動や当たり判定もていねいに作り込まれている。体当たりして、相手を突き飛ばすのが爽快で、ACTを遊んでいるような感覚でプレイできる。ただ、RCGとしての楽しみは、車線の選択と、カーブをコースアウトしないように曲がるくらいしかない。そのため、走りを極める要素(タイムアタックに挑戦するなど)がほとんどなく、飽きやすい印象も。 **65**

レールの上しか走れないレースという、耳にしただけでは窮屈そうなイメージを見事にくつがえした爽快感にまず拍手。ポイントで相手の線路に割り込んでライバルを弾き飛ばす楽しさ(悔しさ)、車輪に火花を散らしつつ、ハイサイドを起こした電車がカーブを疾走するナンセンスなビジュアルも痛快!理不尽な負かされかたに不満を感じることも多々あれど、よくぞ作ったと素直に賞賛します。 **85**

PS2 ACT ピポサル2001

7/5



城イドム

前作にあった、複雑な操作、探索する要素、広いフィールドを駆けまわる要素などはひかえ目になっている。そのぶん、簡単な操作で遊びやすく、サルの群れをガンガン攻撃しまくれる、とても楽しく爽快なACTに生まれ変わっている。ACTマニアでも楽しめるが、初心者にもぜひ遊んでほしい1本。より高度なクリアを追求する要素（特定の時間内にクリアする、など）が満載で、長く楽しめる。

85

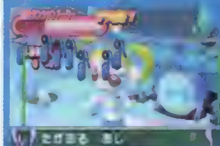
トモザ

ピポサルのパンツを取るのが目的という異色な設定のACT。操作性は抜群だし、ピポサルのリアクションも愉快でおもしろいッス。ステージクリア型で、各ステージの長さも適切なので、サクサクとプレイもできるッス。だけど、後半はパンツ取りに飽きて少しマンネリ気味。また、クリアだけを目指すと全体的にボリューム不足ッス。でもパーフェクト狙いでプレイすると格別楽しいッスけどね。

80

PS2 ETC ドリームオーディション3

7/5



平田洋

声質によるのかもしれないけど、けっこう大声を出さないと「低いよ！」なんて言われちゃうんで、夜中にプレイするのはムリっぽいですね。このところ邦楽にはとんとうといので、収録されているタイトルについては、なんとも言えません。それにつけても、途中まで（1番まで？）しか歌えないのは、けっこうストレス。本物のカラオケでとことん歌いたい気分になるという、思わぬ効果があります。

65

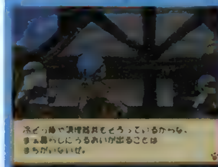
TAO

楽器などを扱ったほかのリズムゲームと違って実際に「歌う」んですが、一生懸命に画面に合わせながら歌うのは、カラオケとも違った違和感があります。採点がかなりシビアなため、ノリきれないし。スピードや音程が変化するモードは、やってると音痴になっちゃいそうで、ちょっと恐いです。大勢でやるのなら、気分も盛り上がるから、パーティなんかの接客用としてならアリかな。

60

PS2 SLG 牧場物語3 ～ハートに火をつけて

7/5



バリオス滝老原

農作業、家畜の世話などの牧場生活と、村の人たちの対話を楽しむという、このシリーズ独特の楽しさは健在。3D化されたことで、牧場生活の臨場感が増し、グラフィックもほのぼのとした世界観にマッチしているのは好印象。ただ、3D化により、視点が若干見にくく、特に行動（作物に水をやったり、家畜をブラッシングするなど）のとき、その対象にキャラを合わせるのが面倒で困った。

75

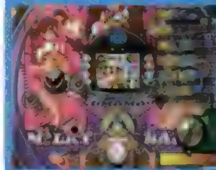
平田洋

アイテムがたくさん持てることで「手間がかからない」というのが、逆にマイナス点になってしまっている印象。個人的には以前の収穫箱に作物を放り込むシステムが好きでした。3Dマップも臨場感あふれる雰囲気はいいけど、場所によって視点変更が不自由＆地形を覚えるまでは移動がスムーズじゃなかったり……。根本のゲーム性が変わっていないだけに、快適と感じられない変更点が目立つ。

65

PS2 SLG 本格的パチンコ実機攻略シリーズ ミルキーバー＆キラークィーン永久保存版

7/19



ウォルフ中村

スタートチャッカーに入ってから回り始めるまでのタイムラグや大当たり中の演出などは実機そっくり。自動的に右打ちする（大当たり中）設定も可能だし、釘をいじったりリーチアクションを再現することもできる。ただ、ストーリーモード的なやり込みがいのあるモードはないし、機種も少なめなので割高感が残る。古い機種だがまだ現役のホールもあるため、攻略に役立てることは可能だろうが…。

40

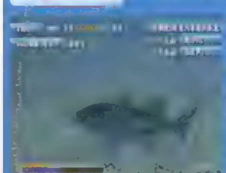
トモザ

プレイ中の1画面でリーチ数など、詳細なデータが確認できるところがイイッス。クギ調整の方法は、簡易設定以外にも、角度や硬さを調整できるので、凝ったプレイができますね。機種選択をするときに「ミルキーバー」では、4種類のセル（盤の絵柄）を選択できてマニアには、たまらないこだわりッス。ただし、収録機種自体は古く、目新しいモードがないので飽きやすいのが残念ッス。

60

PS2 SPG レイクマスターズEX super

7/19



なんでもゆうこ

ルアーを選択してキャストしたあとは、アクションをつけながら魚がかかるのを待つだけと、すごくシンプルでわかりやすい釣りゲーム。ファイト時でも、基本的には糸が切れないようにリールを巻くだけでOKでした。バスがガンガン釣れちゃうのがイヤだって人のために、リアルモードがついているのも好感を持てたところ。ただ、視点のせいで、たまにルアーが見えなくなるのはちょっと残念。

75

トモザ

水中カメラでバスを探しながら、釣りができるのは、カンニングしているようでうしろめたいけど、楽しいッス。特に目の前で大きなバスを見られると「何センチ、何キロ級？」と想像できて、イイッスね。でもルアーを操作しながらの視点変更は、範囲がせまくて見にくいッス。水中カメラモードで操作しているとボートが水際に引っかかりやすいので、水上と水中を同時に見られるとよかったッスね。

70

PS2 RCG ウッディウッドペッカーのゴー！ゴー！レーシング

7/12



バリオス滝老原

スピード感があって、アイテムでライバルを攻撃しながらの、抜きつ抜かれつのレース展開は楽しい。アイテムがなくてもキャラ自身がサイドのライバルを攻撃できる点もいい。ただ、バックミラーなどで後方を確認できない（後方を見る視点はあるが、走り続けるのは無理）のは不親切。後から急加速してきたライバルの、サイドからの攻撃に対処できず、理不尽な思いをすることがしばしばあった。

60

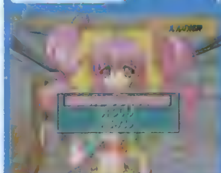
トモザ

加速がすごいコースなどがあり、かなりのスピード感を味わえるッス。敵を抜いたときにしゃべる声など、キャラはかわいくてイイッス。でも、敵の攻撃が激しいし、ボディの耐久性能が決まっているので途中欠場のリタイアになりやすいッス。特に無制限にできるサイドアタックが強すぎてレースに集中できなくなることも。ストーリー性がない「クエスト」モードももうひと工夫してほしかったッス。

65

PS2 S・RPG ルナ・ウイング ―時を越えた聖戦―

7/12



バリオス滝老原

女の子とのイベントや選択肢で恋愛値を上げていくシステムはよくあるもの。でも、複数の女の子と仲良くなりすぎるとPB（プレイボーイ）値が上昇して、逆に女の子に嫌われるという点はおもしろい。おまけ的な印象が強かったが、戦闘のシステムもそれなりにまとまっていた。ただ、飛行船内での移動など、画面を切り替えるたびに、読み込みを行うなどゲーム進行のテンポが悪い点は残念。

55

ヒロポン

セリフ回しに引っかかるところが多く、ゲームの世界に入り込めず。システムは移動中のAVGパートと戦闘のSLGパートが交互に繰り返されるタイプなんだけど、両パートに相互性があればよかったのに（SLGパートの行動が、AVGパートの恋愛値などに影響するとか）。いっそのこと、どちらか一方のパートだけにしぼったほうが、作り込めるし、もっとおもしろくなったような気がします。

50

PS2 TBL ナニワ金融道 青木雄二の世間胸算用

7/19



バリオス滝老原

1億円の借金とその利子を返すためには、マップをゆっくり回ってお金をためる必要があり、そのため多少テンポは悪く感じる。システム的には、アルバイトをしているかなどで、ルーレットの回転速度が変わるのは一風変わっていて楽しい。また、利子が返せないと別の借金を背負わされる、約束手形に関連したイベントがあるなど、借金をめぐる独特の雰囲気に興味がある人はとくに楽しめるはず。

65

トモザ

「ナニワ金融道」のキャラになって、1億の借金を返していくTBL。返しても返しても、借金が減らない生活が妙にリアルで怖いッス。お金を稼ぐためにルーレット（目押し可能）で小さな数を狙っていくことや、精神状態によってルーレットの回転スピードが変わるのはいいアイデアッスね。ただ残りプレイ時間がわかりにくかったり、キャラグラフィックの使い回しが多いのは残念ッスね。

75

今回のまとめ 今回はなんと言っても『FFX』。本誌にはめずらしく、100点満点が出ました（本誌編集長・渡部雅人）。ちなみに『ドラクエVII』以来、1年ぶりの快挙です。デキに関しては「とにかくPS2を持っている人は全員プレイしてほしい」（渡部）という意見が、すべてを物語っています。もちろん、PS2を持っていない人も、この機会に本体を購入して、ぜひプレイしてみてください。その価値アリです。そのほかでは、「マニアも初心者も必ず楽しめる」（城）という『ピポサル2001』がオススメです。

新作ソフトバイヤーズガイド

NEW SOFT BUYERS GUIDE

新作カレンダー

7月5日発売のソフト

ヤンヤ カバジスタ～featuring Gawoo～

7月12日発売のソフト

カラフル ロジック３

ウッディウッドペッカーのゴー！ ゴー！ レーシング

必殺パチンコステーションＶ２～天才バカボン～

ルナ・ウイング　─時を越えた聖戦─

スーパープライスシリーズ「牌牌」

スーパープライスシリーズ「ビリヤード」

スーパープライスシリーズ「麻雀」

7月19日発売のソフト

本格的パチンコ実機攻略シリーズミルキーバー&キラークィーン永久保存版

ナニワ金融道　青木雄二の世間解体新書

FINAL FANTASY Ⅹ（ファイナルファンタジーⅩ）

レイ[illegible]マスタースEX super

CHECKマークの見方

- 登場する女の子がかわいい。胸キュンな作品。
- グラフィックがきれい。見ていて楽しい。
- キャラクターが魅力的。共感できる点がある。
- システムが個性的。新しい発見がある。
- 戦闘が楽しい。戦うのが快適。
- 安い。コストパフォーマンスが高くおトク。
- ストーリーがいい。世界観がいい。
- とにかく楽しくてハマりまくれる作品。
- つい聞きほれるほど、音楽や効果音がいい。
- 原作があって、ファンにはたまらない作品。

※ ■■の文字のタイトルは都合により、次号（Vol.184）での掲載になります。

PS2 ACT ヤンヤ カバジスタ ～featuring Gawoo～

発売日 7/5



DATA
■コーエー
■￥6,800　■MC2(462KB)、2人プレイ可
（紹介記事はP.121）

内容
ステージ内にいる謎の生物「ガウー」を、トリックを出して倒していく一風変わったスケボーゲーム。アナログスティックに、付属のスケボー型コントローラを装着して操作するのが特徴。プレイモードは、メインの「ストリートモード」のほか、２Ｐ対戦の「バーサスモード」なども搭載。

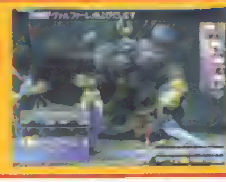


コメント
GOOD チュートリアルは、基本的な操作から上級テクニックまでていねいに教えてくれる。スピン系のトリックは、自動的に前を向いて着地するので親切。隠し要素が多く、やり込みがいがある。
BAD スケボーゲームにしては、全体的にスピード感、爽快感に欠ける。アナログスティックだけではプレイできないうえ、専用コントローラでの操作は慣れるのに時間がかかる。縦回転系のトリックがないのは、上級者にはもの足りない。

※「ヤンヤ カバジスタ」は７月５日の発売でしたが今号の掲載になります

PS2 RPG FINAL FANTASY Ⅹ（ファイナルファンタジーⅩ）

発売日 7/19



DATA
■スクウェア
■￥8,800　■MC2(64KB)
（紹介記事はP.12～）

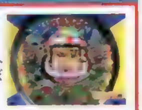
内容
大人気ＲＰＧ「ＦＦ」シリーズ最新作。フル３Ｄによるカメラワークや、シリーズ初となる音声の採用により演出面がパワーアップ。キャラのレベルの代わりに新たに登場した成長システム「スフィア盤」など、新要素も多数採用。また「Ｘ」の映像特典などを収録したＤＶＤも同梱されている。



コメント
GOOD 総合的なクオリティはトップレベル。ストーリーはテーマがわかりやすい。今回から採用された音声が、ゲームの雰囲気をより一層盛り上げてくれる。新システムについては、手順を追って解説が入るので親切。戦闘時の読み込みが速くストレスを感じない。素早い順に行動するバトルシステムは戦略性が高い。セーブが99カ所にできるのもウレシイ。
BAD 武器を自動で並べ替えできないため武器改造が少しやりづらい。

PS2 SLG 必殺パチンコステーションV2 ～天才バカボン～

発売日・内容 7/12
現在、ホールで大人気の「ＣＲ天才バカボン」シリーズを収録。



DATA
■サンソフト
■￥5,800

コメント
GOOD 現役稼働中の最新機種なので実機攻略に使える。「ＣＲバカボン」に登場するキャラクターとパチンコ対戦できる。
BAD セーブができず、プレミア予告リーチだけを確認できるモードがない。

PS2 SLG 本格的パチンコ実機攻略シリーズ ミルキーバー&キラークィーン永久保存版

発売日・内容 7/19
「ミルキーバー」、「キラークィーン」を収録している。



DATA
■アンバランス
■￥5,800
■MC2(120KB)

コメント
GOOD 出現確率が約70万分の１のリーチを確認できる。日当収支の分析が可能。釘の調整で角度以外に硬さ設定ができる。
BAD 収録機種が昔の権利物の２種類しかないのに、この値段は割高感がある。

PS PZG カラフル ロジック3

発売日・内容 7/12
数字を頼りにマス目を埋めて、絵を完成させていくパズル。



DATA
■アルトロン
■￥2,800
■MC(1ブロック)

コメント
GOOD 低価格にもかかわらず、動物や乗り物などお題がジャンルごとに分けられ、ボリューム感がある。
BAD マス目が増えると、ロジックがスクロールしてしまい見づらい。

PS RCG ウッディウッドペッカーのゴー!ゴー!レーシング

発売日・内容 7/12
ウッドペッカーと仲間たちが、壮絶なバトルを繰り広げるＲＣＧ。



DATA
■コナミ
■￥5,980
■MC(1ブロック)

コメント
GOOD カーブが曲がりやすくスピンしにくいので、初心者でも簡単に操作可能。
BAD ＣＯＭの妨害や攻撃が非常に激しい。ダメージを受けすぎるとリタイアとなり、再スタートしなければならない。

PS S・RPG ルナ・ウイング ─時を越えた聖戦─

発売日・内容 7/12
ファンタジー世界を舞台にした、恋愛AVGも楽しめるS・RPG。

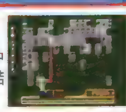


DATA
■翔泳社
■￥6,800　■MC(1ブロック)
（紹介記事はP.124）

コメント
GOOD S・RPGパートは難易度が低い。無限に経験値が稼げるので、SLGが苦手な人でもストーリーを楽しめる。
BAD どちらのパートも内容が希薄で、手ごたえが感じられない。

PS TBL スーパープライスシリーズ「牌牌」

発売日・内容 7/12
136個の麻雀牌の中から、同じ牌を線で結び消していくゲーム。



DATA
■セレン
■￥950
■MC(1ブロック)、2人プレイ可

コメント
GOOD 制限時間を「無し」に設定できる。リアルタイムに遊べる２Ｐ対戦が可能。
BAD カーソルで牌の選択をしたときの当たり判定が小さく、スピードアップするとうまく選択できない。

PS TBL スーパープライスシリーズ「ビリヤード」

発売日・内容 7/12
14種類のルールで遊べ、最大３人対戦ができるビリヤードゲーム。



DATA
■セレン
■￥950
■3人プレイ可

コメント
GOOD 「ポケットキャロム」や「スリークッション」など、あまりメジャーではないルールでもプレイできる。
BAD 視点が手玉中心と真上だけしかないので、的球が遠いと狙いにくい。

PS TBL スーパープライスシリーズ「麻雀」

発売日・内容 7/12
お手軽に４人打ちが楽しめる、低価格でシンプルな麻雀ゲーム。



DATA
■セレン
■￥950

コメント
GOOD 対戦するＣＯＭそれぞれの難易度や、ワレメ、焼き鳥などのルールも細かく変更できる。
BAD 聴牌時に捨て牌が表示されないので、あらかじめ麻雀の知識が必要。


新ハード発売前に気になるトピックを徹底追求
ゲーム世界のど～なってんの?に鋭く迫る!
ゲームキューブ、Xbox、PS2、『FFX』全部わかる
ゲーム業界そこが知りたい!!
2001年夏
どこまでイケてる?J-PHONEのJavaアプリ
もはやiアプリを超えた!?
ゲーム
ファイナルファンタジーX
みんなのGOLF3
鉄拳4／鬼武者2
バーチャファイター4
デジグッズ
MP3デジカメ「FinePix50i」
極安モバイルPC「Afina note」
電波時計「ウェーブセプター」
ゲーム・ケータイ・パソコン…21世紀の遊び情報マガジン
電撃王
8月号
絶賛発売中
定価590円(税込)
©SEGA／UGA, 2001 ©TAITO 2001
©2001 Bothtec
©2001 SQUARE CHARACTER DESIGN／TETSUYA NOMURA
発行■メディアワークス 発売■角川書店
http://www.mediaworks.co.jp/
商品はお近くの書店でお買い求めください。
その他購入方法■書店ご不便の際は「直接読者」係 TEL03-5280-7588 または、メディアワークスのホームページをご利用ください。
表紙：小向美奈子



来ましたよ！ 電撃の夏が！ 今年は…まさにバリバリいっちゃうぜぇ～！

7月19日発売：増刊DPS-D45(Vol.183)
『FFX』の大攻略&付録PS用CD-ROM

■体験版：ワンピースマンション：東京魔人學園外法帖：X-MEN MUTANT ACADEMY：SPIDER-MAN：サラリーマンチャンプ たたかうサラリーマン：京都舞妓物語：■PS２特選映像：Devil May Cry：ヤンヤ カバジスタ ~featuring Gawoo~：D.N.A. -Dark Native Apostle-：魔剣爻：エヴァーグレイス2

7月27日発売：本誌DPS Vol.184
『FFX』の超攻略&メモカシール第2弾！

8月10日発売：本誌DPS Vol.185

8月24日発売：増刊DPS-D46(Vol.186)
付録PS2用DVD-ROM、詳細は次号本誌で！

8月31日発売：本誌DPS Vol.187

　ということで。今年の夏は電撃ＰＳがバンバン発売されちゃいます。なのでバンバンゲームで楽しんじゃってください。バンバンバラバラバババンってなくらい、クラクラしちゃうくらい、楽しんじゃってください…ってちょっと暑さでクラクラ来てますか？　そうですか。

↑ってそれだけかよ！

NEXT ISSUE 次号予告

電撃PlayStation

Vol.184 7.27(金)発売！



まんが●岩瀬さとみ

頑張ります！『FFX』攻略!!

次号182号は、『FFX』の徹底攻略がついにスタート！ 編集部みんなで頑張ります!! 『みんGOL3』『グローランサーII』『ミッシングブルー』など人気ソフトの攻略も完璧！『サモンナイト2』『デビル メイ クライ』の最新情報も!! MCシールも付きます！

暴れん坊プリンセス／シャドウ ハーツ／ザ・フィアー／ゼノサーガ／ジェネレーション・オブ・カオス／実況パワフルプロ野球8／牧場物語3／サイレントヒル2／リリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士3～／エヴァーグレイス2 など

CD-ROM付き増刊号 電撃PlayStationD は毎月第3金曜日発売

電撃PlayStation D

D45 Vol.183 7.19(木)発売！

次号D45は、『FFX』の最速攻略をお届けします！ もちろん『東京魔人學園外法帖』『ワンピースマンション』の体験版などCDロムも充実！ 大好評のトレカ付録も付いて間もなく発売です!!

LETTERS おたよりのあて先

〒101-8305 (株)メディアワークス
電撃PlayStation編集部○○○係
[ホームページアドレス] URL:http://www.dengekionline.com/
※ゲームの内容やウラワザに関するお問い合わせには、お答えできませんのでご了承ください。

★バックナンバーのお問い合わせは、お近くの書店でご注文いただくか、主婦の友図書(株) 直接読者係(03-5280-7588 平日 午前9時～午後5時)にお電話ください。バックナンバーの在庫は、発売後約3カ月間です。品切れの際はご容赦願います。

電撃PlayStation Vol.182

2001年7月27日 発行 第7巻 第19号 通巻178号



発行人 ——— 塚田正晃
編集人 ——— 渡部雅人
発行所 ——— メディアワークス
〒101-8305
東京都千代田区神田駿河台1-8
編集 03-5281-5222
広告 03-5281-5205
発売元 ——— 角川書店
〒102-8177
東京都千代田区富士見2-13-3
営業 03-3238-8605
印刷・製本 ——— 図書印刷
写植 ——— オノ・エーワン
DTP ——— ローヤル企画
東海創芸

COVER

サモンナイト2
© Flight-Plan
© BANPRESTO 2001
キャラクターデザイン 飯塚武史
シナリオ 都月狩
カバーデザイン…グァバモリオカ
ロゴデザイン…デザインクレスト（朝倉哲也）

STAFF

編集長…………渡部雅人
副編集長………佐藤晴美、倉西誠一
デスク …………千木良慎二、羽岡義晴、高橋輝、本多昇
編集…………澄本慎司、渡辺諭、遠藤雅、小倉力、鈴木和好、千木良章、宮崎義憲、宮下雅史、森澤信彦、松崎啓太郎、宮田公彦、中川大明、高橋智也、宮崎洋平、田中雅邦、田中和也、松本亮、伊藤海次、三輪邦宏、チームスラッシュ(野村一真)、古川朋久
ライター ………本内新太郎、中村泰宏(CHI)、田島勝、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、鈴木祐子、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、片山和哉、中鉢貴之、苅谷大明、渡部秀、マーマーズグループ、脇田泰実、篠崎明彦、海老原幸治、山田英治、後藤宏典、山下和幸、高橋章輔、寺井涼、大野英士、荻野晴也、清水豊、田中一行、平出武志、佐々木麻里菜、木下勝、平田陽介、伊藤洋介、井上寿治、市井剛裕、小柴暁彦、谷口一茂、青木智彦、奥田将春
進行 …………中里卓司
アシスタント……飯塚幸正、木嶋淳、長島大輔、伏見昭宣
デザイナー ……斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、三上良枝、デザインクレスト、ゆず屋、フリーウェイ、ケー・ディー・アール、高野册、EIGHTY、石丸千賀子、リーフ、バナナグローブ スタジオ、田中晶子
写真…………林久平、林克典、江尻宏明、中村英良、田中修一、牧田優一、真下裕、井上恵司、外崎久雄、松田和弘、ENTANIYA

RECOMMEND

電撃G's文庫

ときめきメモリアル2②

あなたを信じてる
著●今田隆文(SATZ) イラスト●コナミ・オフィシャル
発行●メディアワークス 発売●角川書店
定価：本体560円＋税 7月25日発売！



学園生活の何もかもがいやになり、ひびきの高校を退学しようとする八重花桜梨……。彼女の前にひとりの少年が現れ……、彼女の中の何かが確実に変わる。彼にひかれていく花桜梨……。大好評シリーズ第2弾登場!!

AD INDEX 広告索引

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはタイトル名、発売日、価格、ジャンルなどに変更があったものです。価格はすべて税別です。

PlayStation

●7月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	頁
1	12日	カラフル ロジック3	アルトロン	¥2800	PZG	204
2	12日	ウッディウッドペッカーのゴー!ゴー!レーシング	コナミ	¥5980	RCG	203・204
3	12日	日本相撲協會公認 日本大相撲(コナミ ザ ベスト)	コナミ	¥2800	SLG	
4	12日	ルナ・ウイング -時を越えた聖戦-	翔泳社	¥6800	S・RPG	124・203・204
5	12日	スーパープライスシリーズ「牌牌」	セレン	¥950	TBL	204
6	12日	スーパープライスシリーズ「ビリヤード」	セレン	¥950	TBL	204
7	12日	スーパープライスシリーズ「麻雀」	セレン	¥950	TBL	204
8	19日	稲川淳二 真夜中のタクシー(廉価版)	ヴィジット	¥1980	AVG	
9	19日	ナニワ金融道 青木雄二の世間胸算用	講談社	¥5800	TBL	203
10	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
11	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	
12	26日	アトラスベストコレクション グローランサー	アトラス	¥2800	RPG	
13	26日	チキチキマシン猛レース	アンフォグラム ハドソン	¥4800	RCG	
14	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	FTG	
15	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
16	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
17	26日	ゲットバッカーズ 奪還屋	コナミ	¥5980	AVG	
18	26日	SuperLite1500シリーズ ~麻雀戦術~安藤満プロの亜空間殺法	サクセス	¥1500	TBL	
19	26日	SIMPLE1500シリーズ [illegible]	D3パブリッシャー	¥1500	ETC	
20	26日	SIMPLE1500シリーズ [illegible]	D3パブリッシャー	¥1500	ETC	
21	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RCG	
22	[illegible]	[illegible]	[illegible]	¥5800	SLG	
23	26日	免許をとろう(The BEST)	トワイライトエクスプレス	¥2800	SLG	
24	26日	キッズステーション アンパンマンとたんけんぼうけん!	バンダイ	¥3800	ETC	
25	26日	[illegible]	バンダイ	¥5800	ETC	
26	26日	キッズステーション デジモンパーク	バンダイ	¥3800	ETC	
27	26日	キッズステーション [illegible]	バンダイ	¥5800	ETC	
28	26日	キッズステーション [illegible]	バンダイ	¥3800	ETC	
29	26日	[illegible]	バンダイ	¥5800	ETC	
30	[illegible]	[illegible]	[illegible]	¥2800	RPG	
31	[illegible]	[illegible]	[illegible]	¥2800	SLG	
32	26日	バーガーバーガー(サイクロンズベスト)	ノヴァ ウイングス	¥2000	SLG	
33	26日	恋よほう	プリンセスソフト	¥6800	AVG	
34	[illegible]	[illegible]	[illegible]	¥3200	TBL	185

●8月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	頁
35	2日	あかずの間(廉価版)	ヴィジット	¥1980	AVG	
36	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	S・RPG	
37	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	S・RPG	
38	[illegible]	[illegible]	[illegible]	¥1500	S・RPG	
39	[illegible]	[illegible]	[illegible]	¥2000	AVG	
40	[illegible]	[illegible]	[illegible]	¥5800	RPG	
41	2日	サモンナイト2	バンプレスト	¥5800	S・RPG	38
42	9日	妖怪花あそび	アンバランス	¥3980	TBL	
43	9日	おやじの時間~ねーちゃん釣りにいくぞ!~(廉価版)	ヴィジット	¥1500	SPG	
44	9日	おやじの時間~ねーちゃん花札で勝負や~(廉価版)	ヴィジット	¥1500	TBL	
45	9日	おやじの時間~ねーちゃん麻雀で勝負や~(廉価版)	ヴィジット	¥1500	TBL	
46	9日	SIMPLE1500シリーズ Vol.67 [illegible]	D3パブリッシャー	¥1500	SPG	
47	9日	SIMPLE1500シリーズ Vol.68 THE [illegible]	D3パブリッシャー	¥1500	RCG	
48	9日	逢魔が時	ビクターインタラクティブソフトウエア	¥5800	AVG	
49	9日	[illegible]	[illegible]	[illegible]	S・RPG	
50	9日	[illegible]	[illegible]	¥2000	STG	
51	9日	[illegible]	[illegible]	[illegible]	S・RPG	
52	9日	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RCG	
53	9日	パチスロ帝王~バニーガールSP~	メディアエンターテイメント	¥4800予定	SLG	
54	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	FTG	
55	30日	ときめきメモリアル2 Substories ~Memories Ringing On~	コナミ	¥5980	AVG	
56	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	
57	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ACT	
58	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ACT	
59	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ACT	
60	30日	SIMPLE1500シリーズ Vol.69 THE パターゴルフ	D3パブリッシャー	¥1500	SPG	
61	30日	SIMPLE1500シリーズ [illegible]	D3パブリッシャー	¥1500	SLG	185
62	30日	SIMPLE1500シリーズ [illegible]	D3パブリッシャー	¥1500	SLG	
63	30日	SIMPLE1500シリーズ Vol.72 THEビーチバレー	D3パブリッシャー	¥1500	SPG	
64	30日	SIMPLE1500シリーズ [illegible]	D3パブリッシャー	¥1500	SPG	183
65	30日	SIMPLE1500シリーズ [illegible]	D3パブリッシャー	¥1500	PZG	183
66	30日	ぬくもりの中で	プリンセスソフト	¥6800	AVG	183
67	30日	[illegible]	メディアエンターテイメント	¥4800予定	SLG	
68	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
69	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ETC	
70	8月	[illegible]	サミー	¥3800予定	SLG	
71	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	STG	

●夏発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	頁
72	夏	東京魔人學園外法帖	アスミック・エース エンタテインメント	未定	S・RPG	
73	夏	フレンズ~青春の輝き~	NECインターチャネル	¥6800	AVG	
74	夏	マーシャルビート(仮)	コナミ	未定	ETC	
75	夏	SuperLite1500シリーズ アサルトソルジャー	サクセス	¥1500	ACT	
76	夏	メモリアル☆シリーズ SUNSOFT Vol.1	サンソフト	¥2800	ACT	
77	夏	ハムスター倶楽部-i(愛)	ジョルダン	¥4800	SLG	
78	夏	こもっち	ビクターインタラクティブソフトウエア	¥4800	ETC	

●9月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	頁
79	6日	EVE The Fatal Attraction	ゲームビレッジ	¥6800	AVG	
80	6日	EVE The Fatal Attraction 限定版	ゲームビレッジ	¥9800	AVG	
81	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RCG	
82	6日	スパイクライブラリー #008 コリン・マクレー ザ・ラリー2	スパイク	¥2800	RCG	
83	6日	スーパー特撮大戦2001	バンプレスト	¥6800	S・RPG	
84	6日	ブロックウォーズ	ポニーキャニオン	¥3800	PZG	
85	13日	桃太郎まつり 石川六右衛門の巻	ハドソン	¥4800	ETC	
86	13日	ラブ・ゲーム わいわいテニス プラス	ハムスター	¥3800	SPG	185
87	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	STG	
88	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	STG	
89	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	S・RPG	
90	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	
91	27日	JELLY FISH(廉価版)	ヴィジット	¥1980	SLG	
92	27日	Memories Off 2nd	[illegible]	[illegible]	AVG	46
93	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	46
94	9月	Dance Dance Revolution 5th MIX	コナミ	[illegible]	ETC	179
95	9月	私立鳳凰学園3年純真組	ジェイ・ウイング	¥3800	SLG	
96	9月	逢魔[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	
97	9月	エバーグリーン・アベニュー	メディアワークス データム・ポリスター	¥5800予定	SLG	

●秋発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	頁
98	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
99	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	182
100	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RCG	
101	秋	真・女神転生if…	アトラス	未定	RPG	
102	秋	FEVER5 SANKYO公式パチンコシミュレーション	インターナショナルカードシステム	¥4800	SLG	
103	秋	ZANAC×ZANAC	コンパイル	未定	STG	172

●冬発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	頁
104	12月下旬	ハッピージェット(仮)	トワイライトエクスプレス	¥3580	SLG	
105	冬	星のまほろば	ショルダン	¥5800	AVG	

●2001年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	頁
106	2001年	Milky Season(ミルキィ・シーズン)	キッド	未定	AVG	
107	[illegible]	[illegible]	[illegible]	未定	SPG	
108	2001年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800	AVG	
109	2001年	HOSHIGAMI(ほしがみ)~沈みゆく蒼き大地~	マックスファイブ	¥4800	S・RPG	

●2002年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	頁
110	[illegible]	[illegible]	[illegible]	¥3580	SLG	

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	頁
111	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800	TBL	
112	未定	アンガーハンター(仮)	イースリースタッフ	未定	未定	
113	未定	SYNCHRONICITY~シンクロニシティ(仮)	ADM	未定	AVG	
114	未定	THE RUINS~ルーインズ(仮)	ADM	未定	AVG	
115	未定	ドキドキプリティリーグ Lovely Star	エクシング・エンタテイメント	¥6800	SLG	
116	未定	KNIGHTS OF GENESIS~神々の黄昏~	エスコット	¥5980	S・RPG	
117	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定	SLG	
118	未定	ロックマンX6	カプコン	未定	ACT	
119	未定	坂田吾郎九段の連珠BPV	カルチャーブレーン	¥1500	TBL	
120	未定	VIRTUAL飛龍の拳DASH	カルチャーブレーン	¥1500	FTG	
121	未定	本格将棋「聖」BPV	カルチャーブレーン	¥1500	TBL	
122	未定	ARKS1000~目指せ!究極の召還士~(仮)	クレフインベンション	未定	AVG	
123	未定	グリンチ	コナミ	未定	ACT	
124	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定	SLG	
125	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定	RCG	
126	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定	SLG	
127	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定	STG	
128	未定	私立鳳凰学園SWEET HEART組	ジェイ・ウイング	¥3800	SLG	
129	未定	私立鳳凰学園NATURAL HEART組	ジェイ・ウイング	¥3800	SLG	
130	未定	私立鳳凰学園PURE HEART組	ジェイ・ウイング	¥3800	SLG	
131	未定	携帯編集	SCE	¥980	ETC	
132	未定	FOUR/フォー	タオ ヒューマンシステムズ	¥2500予定	PZG	
133	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定	AVG	
134	未定	Q極クイズ こたえてプリ~ズ	Tears	未定	PZG	
135	未定	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定	AVG	
136	未定	LOVE GAME'S plus ~かなり対戦テニス~(仮)	Tears	未定	SPG	
137	未定	人鳥流(じんちょーる)	日本システム	未定	ETC	
138	未定	パズル DE ボーリング	日本システム	未定	PZG	
139	未定	タイブレーク	バディ	未定	SPG	
140	未定	Major Wave シリーズ SWING	ハムスター	¥1500	PZG	
141	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定	AVG	
142	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800	SLG	
143	未定	スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争	レイ・フォース	未定	SLG	
144	未定	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	レイ・フォース	未定	SLG	
145	未定	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800	STG	

ジャンルの表記 ACT●アクション FTG●対戦格闘 STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクションロールプレイング S・RPG●シミュレーションロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー A・AVG●アクションアドベンチャー TBL●テーブル ETC●その他

PlayStation2

●7月発売予定のソフト

146	12日	必殺パチンコステーションV2～天才バカボン～	サンソフト	¥5800	SLG	204
147	19日	本格的パチンコ実機攻略シリーズ ミルキーバー&キラークィーン永久保存版	アンバランス	¥5800	SLG	203・204
148	19日	FINAL FANTASY X(ファイナルファンタジーX)	スクウェア	¥8800	RPG	12・202・204
149	19日	レイクマスターズEX super	ダズ	¥3800	SPG	203
150	26日	トレインキット for A列車で行こう2001	アートディンク	¥2800	ETC	
151	26日	グローランサーII	アトラス/キャリアソフト	¥6800	RPG	50
152	26日	グローランサーIIデラックスパック	アトラス/キャリアソフト	¥12800	RPG	50
153	26日	the FEAR(ザ・フィアー)	エニックス	¥7800	AVG	
154	26日	愛蔵版 アンジェリーク トロワ	コーエー	¥8800	SLG	
155	26日	愛蔵版 アンジェリーク トロワ 初回限定パッケージ	コーエー	¥8800	SLG	
156	26日	みんなのGOLF3	SCE	¥5800	SPG	148
157	26日	MissingBlue(ミッシングブルー)初回限定版	トンキンハウス	¥6800	AVG	176
158	26日	MissingBlue(ミッシングブルー)通常版	トンキンハウス	¥6800	AVG	176
159	26日	F1 Racing Championship	ユービーアイソフト	¥6800	RCG	

●8月発売予定のソフト

160	2日	栄冠は君に 甲子園の覇者	アートディンク	¥6800予定	SLG	174
161	2日	TV wave 情報革命シリーズ 新世紀エヴァンゲリオン タイピングE-計画	アートディンク	¥4800	ETC	
162	2日	GENERATION OF CHAOS(ジェネレーション・オブ・カオス)	アイディアファクトリー	¥6800	SLG	
163	2日	GENERATION OF CHAOS(ジェネレーション・オブ・カオス) 限定版	アイディアファクトリー	¥8800予定	SLG	
164	2日	The Maestromusic II(ザ・マエストロムジーク ツヴァイ)通常版	グローバル・A・エンタテインメント	¥4800	ETC	184
165	2日	The Maestromusic II(ザ・マエストロムジーク ツヴァイ)同梱版	グローバル・A・エンタテインメント	¥7800	ETC	184
166	2日	ホースブレーカー	コーエー	¥6800	SLG	
167	2日	実況パワフルプロ野球8	コナミ	¥6980	SPG	
168	2日	五分後の世界	メディアファクトリー	¥5800	AVG	
169	9日	EVERBLUE(エバーブルー)	アリカ/カプコン	¥6800	AVG	180
170	9日	筋肉番付 マッスルウォーズ21	コナミ	¥6980	SPG	
171	16日	マジカルスポーツ 2001プロ野球	魔法	¥5800	SPG	
172	23日	NBAストリート	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥6800	SPG	181
173	23日	Devil May Cry(デビル メイ クライ)	カプコン	¥6800	ACT	
174	30日	玉繭物語2～滅びの蟲～	元気	¥6800	RPG	166
175	30日	beatmania IIDX 5th style -new songs collection-	コナミ	¥6800	ETC	
176	30日	パラッパラッパー2	SCE	¥5800	ETC	152
177	30日	電車でGO!新幹線 山陽新幹線編	タイトー	¥6800	SLG	185
178	8月	QUAKE III レヴォルーション	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥6800	STG	185
179	8月	タムタムパラダイス	グローバル・A・エンタテインメント	¥7800	ETC	178
180	8月	めざせ名門野球部2	ダズ	¥6800	SLG	
181	8月	リアルロボット レジメント	バンプレスト	¥6800	ACT	

●夏発売予定のソフト

182	夏	エイジ オブ エンパイアII～エイジ オブ キング～	コナミ	未定	SLG	
183	夏	アニメ英会話 十五少年漂流記～瞳の中の少年～	サクセス	¥3800	ETC	
184	夏	アニメ英会話 トトイ	サクセス	¥3800	ETC	
185	夏	アニメ英会話 トンデモネズミ大活躍	サクセス	¥3800	ETC	
186	夏	EnjoyMagicシリーズ Vol.1(仮)	サンソフト	未定	ETC	
187	夏	山手線205系(仮)	SCE	未定	SLG	
188	夏	街ingメーカー(マッチングメーカー)	メディアファクトリー	¥5800	SLG	

●9月発売予定のソフト

189	6日	マイト アンド マジック～デイ・オブ・ザ・デストロイヤー～	イマジニア	¥6800	RPG	185
190	6日	実況ワールドサッカー2001	コナミ	¥6980	SPG	
191	6日	D.N.A.Dark Native Apostle	ハドソン	¥6800	A・AVG	177
192	6日	ZEONIC FRONT 機動戦士ガンダム0079	バンダイ	¥6800予定	SLG	
193	13日	ACE COMBAT 04 shattered skies	ナムコ	¥6800	STG	
194	20日	ESPN XGames skateboarding	コナミ	¥6800	SPG	168
195	20日	ギタドラ! ギターフリークス 4thMIX & ドラムマニア 3rdMIX	コナミ	¥6800	ETC	185
196	27日	サイレントヒル2	コナミ	¥6980予定	A・AVG	
197	9月	Global Folktale(グローバル フォークテイル)	アイディアファクトリー	¥6800	S・RPG	
198	9月	CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	カプコン	未定	FTG	170
199	9月	ゴルフ・ナビゲーターVOL.3	スパイク	¥3800	SLG	
200	9月	ゴルフ・ナビゲーターVOL.4	スパイク	¥3800	SLG	
201	9月	スカイガンナー	SCE	¥5800	STG	156
202	9月	うちゅ～じんってなぁに?	タイトー	未定	ETC	
203	9月	KING'S FIELD IV	フロム・ソフトウェア	未定	RPG	160

●秋発売予定のソフト

204	10月	対局麻雀 ネットでロン!	アリカ	未定	TBL	
205	10月	暴れん坊プリンセス	角川書店/ESP	¥6800予定	RPG	
206	秋	真・三國無双2	コーエー	¥6800	ACT	162
207	秋	ギルティギア ゼクス(仮)	サミー	未定	FTG	
208	秋	機甲世紀Gブレイカー レジェンド オブ クラウディア	サンライズインタラクティブ	未定	ACT	
209	秋	Rez(レズ)	セガ/UGA	未定	STG	164
210	秋	トロと休日	SCE	未定	ETC	
211	秋	タイムクライシス2	ナムコ	未定	STG	
212	秋	Ready 2 Rumble Boxing Raund2(レディー・トゥー・ランブル・ボクシング・ラウンド2)	ミッドウェイゲームズ	未定	SPG	

●冬発売予定のソフト

213	12月	ガラクタ名作劇場 ラクガキ王国	ガラクタスタジオ/タイトー	未定	RPG	98
214	12月	メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ	コナミ	未定	ACT	
215	12月	ゼノサーガ エピソードI 力への意志	ナムコ	未定	RPG	
216	冬	グランディアII(仮)	エニックス	未定	RPG	
217	冬	幻想水滸伝III	コナミ	未定	RPG	
218	冬	キングダム ハーツ	スクウェア	未定	RPG	
219	冬	ジャック×ダクスター 旧世界の遺産	SCE	未定	ACT	
220	冬	トライアングル・アゲイン	ミグ・エンタテインメント	未定	AVG	

●2001年発売予定のソフト

221	2001年	Digital Holmes(仮)	アークシステムワークス	¥5800	AVG	
222	2001年	タイフーン(仮)	イマジニア	未定	SLG	
223	2001年	Rally Hard(仮)	イマジニア	未定	RCG	
224	2001年	機動新撰組 萌えよ剣	エンターブレイン	未定	RPG	
225	2001年	WTA Tour tennis(仮)	コナミ	オープン	SPG	
226	2001年	ときめきメモリアル3	コナミ	未定	SLG	
227	2001年	ポイニーポイン	SCE	¥5800	ACT	
228	2001年	レガイア2(仮)	SCE	未定	RPG	
229	2001年	Robocop	タイタスジャパン	未定	ACT	

●2002年発売予定のソフト

230	2002年3月7日	鬼武者2	カプコン	未定	ACT	
231	2002年3月	FINAL FANTASY XI(ファイナルファンタジーXI)	スクウェア	未定	RPG	
232	2002年春	グランディアX(エックス)(仮)	エニックス	未定	RPG	
233	2002年春	ルーマニア#203	セガ	未定	SLG	
234	2002年	WAR JUDGEMENT(仮)	アルゼ	未定	SLG	
235	2002年	THE SPLIZER(仮)	アルゼ	未定	AVG	
236	2002年	ライディング スピリッツ	スパイク	未定	RCG	

●発売日未定のソフト

237	未定	おかお拝借♪ とりこみ天国	アイディアファクトリー	¥5800	ACT	
238	未定	GUN=HEARTS(ガンハーツ)	アイディアファクトリー	¥6800	ACT	
239	未定	フリントストーン ビバ!ロックベガス ハチャメチャカーレースゲーム	アイディアファクトリー	¥5800	RCG	
240	未定	AI囲碁2001(仮)	アイフォー	未定	TBL	
241	未定	AI将棋2001(仮)	アイフォー	未定	TBL	
242	未定	AI麻雀2001(仮)	アイフォー	未定	TBL	
243	未定	ベストプレープロ野球(仮)	アスキー	未定	SLG	
244	未定	3D リアル・ドライブ(仮)	ヴィアール・ワン	未定	RCG	
245	未定	聖霊機ライブレード2(仮)	ウィンキーソフト	未定	未定	
246	未定	スターオーシャン3(仮)	エニックス	未定	RPG	
247	未定	BLACK/MATRIX 2	NECインターチャネル	未定	S・RPG	
248	未定	ネットカラオケ	エルゴソフト	¥6800	ETC	
249	未定	ジョジョの奇妙な冒険 第5部(仮)	カプコン	未定	ACT	
250	未定	鄭問之三國誌(チェンウェンのさんごくし)	カプコン/ゲームアーツ	未定	SLG	
251	未定	バイオハザードシリーズ最新作	カプコン	未定	A・AVG	
252	未定	マキシモ(仮)	カプコン	未定	ACT	
253	未定	クロックタワー3	カプコン/サン電子	未定	AVG	
254	未定	クリスタルゾーン	カルチャーブレーン	¥6800	PZG	
255	未定	戦国麻雀「兵」	カルチャーブレーン	¥5800	TBL	
256	未定	ぬいペッツカフェ	カルチャーブレーン	¥6800	SLG	
257	未定	ゼルドナーシルト2(仮)	コーエー	未定	S・RPG	
258	未定	封神演義2(仮)	コーエー	未定	S・RPG	
259	未定	ときめきメモリアル Girl's Side	コナミ	未定	SLG	
260	未定	プロ野球Japan2001	コナミ	未定	SPG	
261	未定	通信上海(仮)	サンソフト	未定	PZG	
262	未定	1on1 Government	ジョルダン	未定	SPG	
263	未定	キング オブ コロシアム(仮)	スパイク	未定	SPG	
264	未定	侍(仮)	スパイク	未定	AVG	
265	未定	WRC(仮)	スパイク	未定	RCG	
266	未定	WSC	スパイク	未定	RCG	
267	未定	爆走デコトラ伝説3～男花道夢浪漫～	スパイク	未定	RCG	
268	未定	ファイヤープロレスリング(仮)	スパイク	未定	SPG	
269	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定	ACT	
270	未定	ぐるぐる温泉2	セガ	未定	ETC	
271	未定	サカつく2002(仮)	セガ	未定	SLG	
272	未定	「サクラ大戦」シリーズ	セガ	未定	AVG	
273	未定	「スペースチャンネル5」シリーズ	セガ	未定	ACT	
274	未定	バーチャファイター4	セガ	未定	FTG	
275	未定	やきゅつく2002(仮)	セガ	未定	SLG	
276	未定	パーフェクトゴルフ3	セタ	未定	SPG	
277	未定	ICO	SCE	未定	未定	
278	未定	ふたりのファンタビジョン	SCE	未定	PZG	
279	未定	ポポロクロイス物語3 ～はじまりの冒険～	SCE	未定	RPG	
280	未定	ワイルドアームズ アドヴァンスド サード	SCE	未定	RPG	
281	未定	スタントGP	タイタスジャパン	未定	RCG	
282	未定	トップガン	タイタスジャパン	未定	STG	
283	未定	ロータスチャレンジ	タイタスジャパン	未定	RCG	
284	未定	EX億万長者ゲーム	タカラ	未定	TBL	
285	未定	EX人生ゲーム	タカラ	未定	TBL	
286	未定	EX日本特急旅行ゲーム	タカラ	未定	TBL	
287	未定	Kunai(仮)	テクモ	未定	ACT	
288	未定	AXIS	ナムコ	未定	A・AVG	
289	未定	ヴァンパイアナイト	ナムコ	未定	STG	
290	未定	鉄拳4	ナムコ	未定	FTG	
291	未定	BOMBERMAN 2001(仮)	ハドソン	未定	ACT	
292	未定	機動戦士ガンダム めぐりあい宇宙編	バンダイ	未定	STG	
293	未定	Spy Hunter(スパイハンター)	ミッドウェイゲームズ	未定	RCG	
294	未定	Legion(リージョン)	ミッドウェイゲームズ	未定	A・RPG	
295	未定	ソウルサーフィン(仮)	童	未定	SPG	


PlayStation®2
キャラクターデザイン うるし原智志
GROWLANSER II
グローランサーII The sense of justice
7月26日(木)発売予定
●ノンストップドラマチックRPG（1人用） ●アナログコントローラ・メモリーカード対応
通常版 ¥6,800(税抜)
[初回生産のみ描きおろしB2ポスター付]
20000個限定デラックスパック ¥12,800(税抜)
[プレミアムテレホンカード&ポストカードセット]
うるし原氏の描きおろしイラストによるオリジナルデザイン
[オフィシャル設定資料集]
グローランサーIIの設定および多数のイラストを収録。さらにここだけで明かされる㊙情報も網羅したファン待望のオフィシャル設定資料集。（豪華B5版・64P）
[ローランディア国章デザインバンダナ]
※デラックスパックの商品デザインは、実際の商品とは異なる場合がございますのでご了承下さい。
Ⓒ ATLUS/キャリアソフト 1999,2001 "PS" および "PlayStation" は 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント の登録商標です。
ATLUS BEST COLLECTION
アトラス・ベストコレクション
GROWLANSER
グローランサー
キャラクターデザイン:うるし原智志
7月26日(木)発売予定 標準価格 ¥2,800(税抜)
●"プレイステーション" 専用ソフト ●RPG（1人用）
●メモリーカード対応（2ブロック） Ⓒ ATLUS/キャリアソフト 1999
PlayStation



電撃PlayStation Vol.182

平成8年2月27日第三種郵便物認可
2001年7月27日発行（隔週金曜日発行）第7巻第19号通巻178号
発行人／塚田正晃　編集人／渡部雅人

発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業

定価490円 本体467円

T1124604070494

©Media Works 2001　印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌24604-7／27